NUMERO 326

WWW.THEGAMESMACHINE.IT

# THE GAMES machine

UNDER SIEGE TGM E GOG.COM TI REGALANO WORMS FORTS GIOCO COMPLETO

CALCIO D'INIZIO!

## FIFA vs PES

# ASSASSIN'S CREED SYNDICATE

## CREED OF BROTHERS

2015 • Mensile • N°326 • €5,90

**SOMA**
FRICTIONAL GAMES RISCRIVE LE REGOLE DELL'HORROR!

**TOTAL WAR: WARHAMMER**
CREATIVE ASSEMBLY RIPORTA IN GUERRA IL FANTASY DI WARHAMMER!

NOVEMBRE 2015

TARIFFA R.O.C. - POSTE ITALIANE SPA SPED. IN ABB. POST. D.L. 353/2003 (CONV. IN L. 27.02.2004, N°46), ART.1, COMMA 1, S/NA

Retail Partner

Radio Ufficiale

# UN MONDO DI VIDEOGIOCHI TUTTO DA ESPLORARE!

## OTTOBRE
## 23 • 24 • 25

**fieramilanocity**

GATE 5/6 VIALE SCARAMPO

ANTEPRIME, TORNEI ED EVENTI IMPERDIBILI

www.gamesweek.it

Evento promosso da

AESVI

ASSOCIAZIONE EDITORI SVILUPPATORI VIDEOGIOCHI ITALIANI

# EDITORIALE

Doverosa premessa: **quando gioco sono un fifone**. Ricordo ancora distintamente la **primissima partita al primissimo Resident Evil**, nel 1997 o giù di lì, affrontata su PC (con rigorosa applicazione di patch per l'accelerazione 3D, ché il vero motivo per cui lo provavo era vedere i poligoni con l'antialias, mica altro) **alle tre del mattino, in una stanza completamente buia**. Un errore formale che avrei pagato caro di lì a poco. Il tempo di veder sbucare il primo dobermann dalla finestra, e l'inevitabile sussulto sulla sedia sarebbe stato accompagnato di pari passo dalla inconsulta, involontaria e del tutto irrazionale pressione del tasto "Power" del computer. E ne è passato di tempo, prima che trovassi di nuovo il coraggio di tornare nella villa di Raccoon City. È andata quasi nello stesso modo anche con **SOMA**, che Mario ha avuto il fegato di finire senza farsi prendere da un colpo apoplettico (e per questo un po' lo invidio), e di premiarlo con un **Platinum Award, bollino che qui su TGM dispensiamo con estrema parsimonia**. A distanza di vent'anni, mi rendo conto, i videogiochi di paura, quelli fatti bene, riescono ancora a terrorizzarmi. Sentivo il cuore battere all'impazzata nel petto, e intendo letteralmente, mentre mi aggiravo spaesato per i corridoi della misteriosa stazione spaziale della prima parte del gioco di Frictional. **Mi spaventavano da morire i suoni che provenivano alle mie spalle**, e quando mi giravo per capire di cosa si trattasse, mi inquietava ancor di più non vedere nulla. Non sapere chi, o cosa, li provocasse. Eppure... Eppure, guardate che con i film non succede mica la stessa cosa. **Non ho memoria dell'ultima volta che ho guardato un film horror e mi sono davvero spaventato**, che ho spento la televisione o sono uscito dal cinema con un genuino senso di angoscia, oppure col cuore in gola. Se scavo con la memoria, mi viene giusto in mente la sequenza d'apertura del primissimo Scream (e si parla sempre del 1997. Coincidenze? Io credo di no), durante la quale ho l'impressione di non essere riuscito a respirare fino all'arrivo dei titoli di testa. Certo, ho provato raccapriccio e disgusto con i più noti esponenti del filone "torture porn" (alla Hostel o alla Saw, per intenderci), ma paura vera, quella no. **La paura nei videogiochi, almeno nel mio caso, funziona tanto oggi quanto vent'anni fa. La paura nel cinema, quella no**. Il motivo, per quel che mi riguarda, è abbastanza evidente, e credo che lo sia anche per voi. Il discorso non si limita all'horror, ma vale per qualunque genere. **Quando è scritto bene, quando funziona davvero, il videogioco riesce a coinvolgere, a trascinarci al suo interno, a farci provare emozioni e sensazioni che qualunque altro medium di intrattenimento si può solo sognare**. Sarà per questo che i "vecchi media" ne parlano poco, e quando lo fanno è solo per demonizzarlo e dipingerlo come "summa teologica del terrore"? **Non sarà mica che hanno paura anche loro?**

**I VIDEOGIOCHI, QUELLI FATTI BENE, RIESCONO ANCORA A FAR PAURA. E NON SOLTANTO A NOI GAMER**

Buona paura,

**Claudio "keiser" Todeschini**
**keiser@thegamesmachine.it**

# SOMMARIO

## RUBRICHE


**3** Editoriale
**4** Sommario
**8** Gioco allegato
**10** Voci di corridoio
**16** Kikko's Intro
**82** TGM Classic
**85** IndieZone
**92** Hardware
**98** TecnoTGM
**100** Mobile Machine
**102** Time Machine Reloaded
**106** ConsoleMania Corner
**108** TGM Mail
**111** Così parlò Sabaku
**113** Backstage


**TGM È DISPONIBILE ANCHE SU ITUNES E PLAY EDICOLA!**

## DOSSIER


**12** Dalla Svezia con orrore


## PREVIEW


**18** Assassin's Creed Syndicate
**26** Anno 2205
**28** Total War: Warhammer
**30** Total War: Arena


## REVIEW

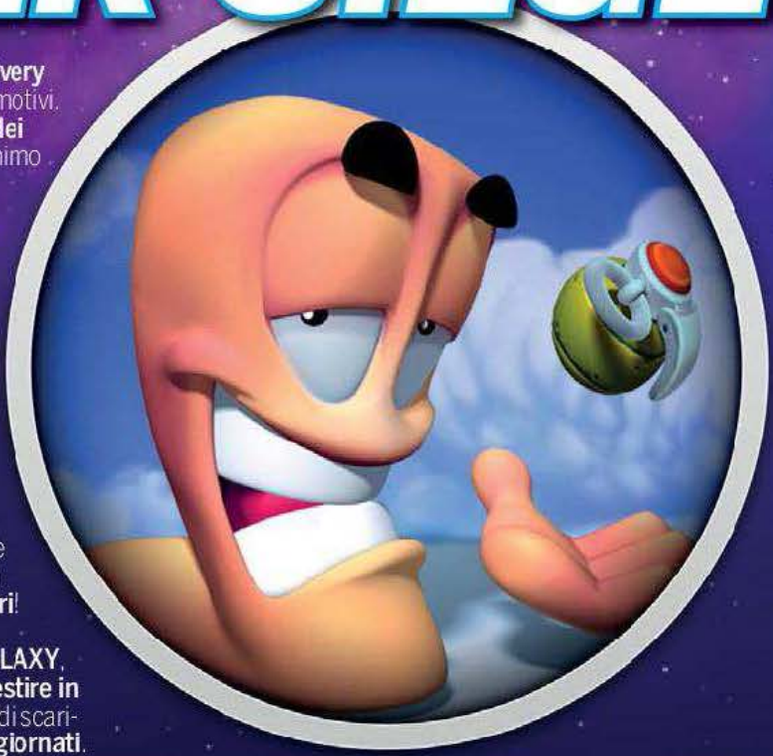

**32** SOMA
**38** FIFA 16
**42** PES 2016
**44** World of Warships
**48** NBA 2K16
**52** Blood Bowl 2
**56** Heroes of Might and Magic VII
**60** Dropsy
**62** Act of Aggression
**64** Company of Heroes 2: The British Forces
**66** 80 Days
**68** Armikrog
**72** Volume
**74** Civilization V: Beyond Earth Rising Tide
**76** Bedlam
**78** Big Pharma
**80** Afro Samurai 2

**ABBONATI ALLA VERSIONE DIGITALE**
SOLO PER PC E MAC
**A SOLI 19,90 €**
DURATA ABBONAMENTO 1 ANNO


scopri di più a pagina 84

# TI REGALANO WORMS FORTS: UNDER SIEGE

**GOG.com** è uno dei **migliori servizi di digital delivery** presenti oggi sul mercato, e per un sacco di buoni motivi. Il primo è che nel suo store trovate tanti, ma **tanti dei giochi che hanno fatto la storia** (del resto, l'acronimo originale di GOG era proprio Good Old Games). In questi mesi il catalogo si è ampliato a dismisura con tantissimi titoli nuovi e più recenti. E poi, il vero motivo che spiega il successo di GOG.com tra i videogiocatori, e perché anche noi lo adoriamo, è che **tutti i titoli acquistati su GOG.com sono completamente privi di DRM**, senza alcun antipatico o invasivo meccanismo di protezione. Una volta comprato, il gioco è vostro, e di nessun altro. **Potete installarlo e copiarlo quante volte volete**, su quanti PC vi pare, senza che nessuno abbia niente da ridire. Mica poco, mica. E poi, **ogni gioco comprato è sempre arricchito da qualche succoso extra**, dalle colonna sonora alle mappe, passando per wallpaper e icone varie. Un ulteriore **segno di attenzione verso noi giocatori**!



Negli ultimi mesi **GOG.com** ha anche lanciato **GALAXY**, piattaforma di digital delivery che **permette di gestire in maniera molto più comoda la propria libreria**, di scaricare velocemente i giochi e di **tenerli sempre aggiornati**.

L'offerta è valida fino al **31 novembre 2015**, e per i **primi 500 lettori** che parteciperanno all'iniziativa. Per poter riscattare il codice è necessario registrarsi sul portale GOG.com all'indirizzo **www.gog.com**. **I codici possono essere riscattati sul sito GOG.com entro e non oltre il 31 dicembre 2015.**

# OTTENERE IL GIOCO È SEMPLICISSIMO! ECCO COME FARE!

## SMILE, YOU'RE ON TGM!

1. Avete acquistato questo numero di TGM, vero? Certo, lo state leggendo! E allora pronti via, scattatevi una bella foto con il vostro smartphone con la copertina della rivista tra le mani (e non importa se non si vede la vostra faccia, sappiamo che alcuni di voi sono timidi)!

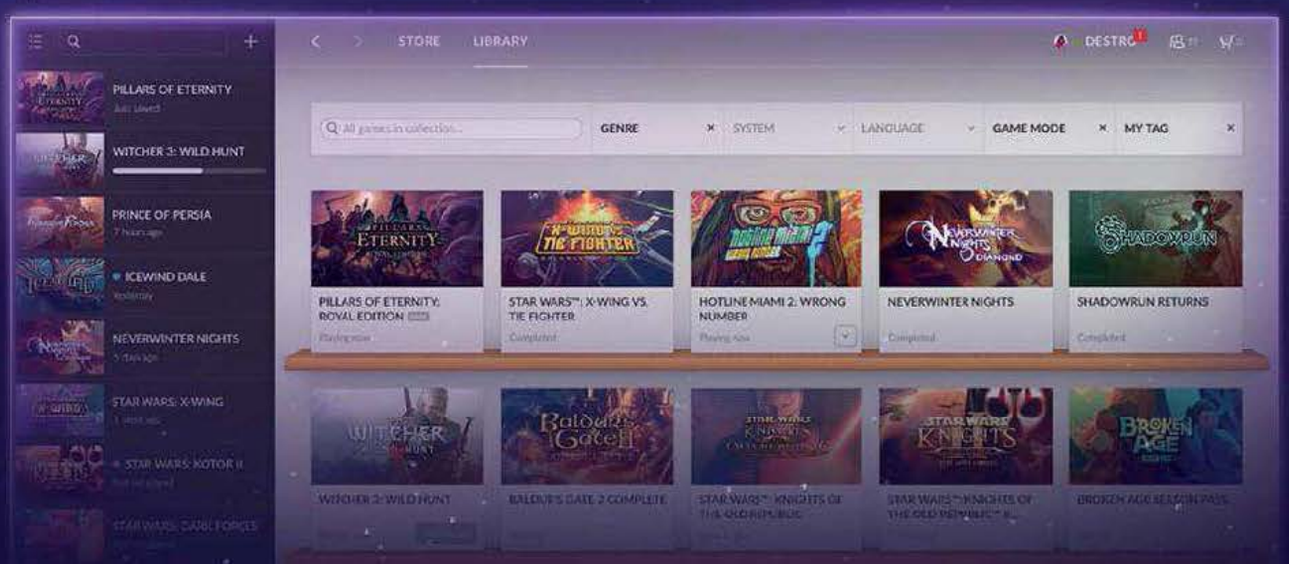
2. Spedite la vostra bellissima foto all'indirizzo email **gog@thegamesmachine.it**.

3. A stretto giro noi vi manderemo un codice per aggiungere **Worms Forts: Under Siege** alla vostra libreria di **GOG.com**. ATTENZIONE: la mail verrà spedita all'indirizzo dal quale ci avete fatto avere la foto, quindi assicuratevi di usare quello che controllate più di frequente!

4. A questo punto non dovrete far altro che correre veloci come dei vermi su **GOG.com** e - se non ne avete già uno - **crearvi un account** in pochi, velocissimi passi, indicando il vostro username, indirizzo email e password.

5. Cliccate l'URL indicato nella mail ricevuta, e **Worms Forts: Under Siege** verrà automaticamente aggiunto alla vostra libreria, pronto per essere installato.
Potete scaricarlo con il tradizionale download via web oppure, molto più comodamente, installando **GALAXY** sul vostro computer, e lasciando che sia lui a fare tutto. Volendo, potete anche inserire manualmente il codice collegandovi alla pagina **gog.com/redeem**.

6. Buon combattimento, vermi!



A cura di **Marco Tassani** (astrotasso@thegamesmachine.it)

Low ▶ LAN ▶ Completa ▶ Team 17/GOG.com ▶ gog.com

Worms Forts: Under Siege

# Roma non sarà stata costruita in un giorno, ma vi assicuro che con un buon bazooka bastano pochi minuti per distruggerla!

Sorpresa! La vostra rivista non pornografica preferita, dopo qualche millennio di pausa, torna con quella strana chimera chiamata "gioco allegato". Leggende perdute nel tempo narrano, difatti, che anni or sono ogni mese in edicola insieme a queste patinate pagine ci fosse uno strano disco argentato in grado di regalare gioia e giubilo a voi meravigliosi amici lettori. La verità è ormai impossibile da scoprire, ma nel dubbio perché non rispolverare qualche vecchia e sana abitudine? Certo, in un mondo in cui ci si porta a casa decine di nuovi titoli con pochi spiccioli grazie a pacchi, contropacchi e bundlepacchi settimanali, come possono fare i vostri eroi a tirar fuori dal magico cilindro delle sorprese qualcosa di buono per tutti? Facile! Basta andare a scavare nel cestone della nostalgia! Magari rispolverando qualche verme omicida armato di granate sacre.

## VERMI ALLA RISCOSSA

Dubito che la saga di Worms abbia bisogno di presentazioni, ma facciamo le cose per bene: nell'Anno Domini 1995 quei folli di Team 17 decidono di portare sui nostri schermi un branco di anellidi armati fino ai denti pronti a massacrarsi a colpi di fucilate, missili, granate e armi poco convenzionali. Un titolo del genere non poteva che essere il capostipite di una delle serie più assurde di questi vent'anni, che calcola quasi venti titoli tra episodi ufficiali e spin-off. E così eccoci qui, nel 2015, a reinstallare Worms Forts: Under Siege, titolo tridimensionale del 2004 che ci fa provare le gioie di costruire fortezze e torri d'assedio, oltre che distruggerle a colpi di vescovi esplosivi. I comandi all'inizio possono confondere, e vi consiglio vivamente di abilitare l'inversione dell'asse X e Y, rendendo l'esperienza decisamente più comoda e immediata, ma basteranno pochi minuti per prendere dimestichezza con i vari tipi di armi ed entrare in un vortice di esplosioni e massacri. Mi raccomando, non dimenticate di attivare la lingua italiana tramite le opzioni! Ci si vede sul campo di battaglia, vermi.

## GIOCATE ANCHE AI PRIMI WORMS!

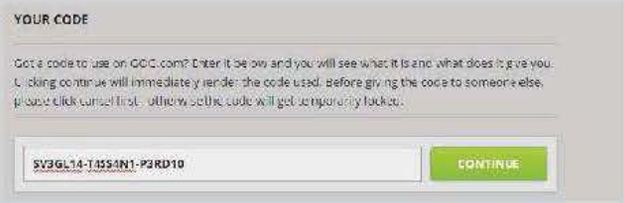
**But wait! There's more! Se non vi basta questa prima infornata di vermi tridimensionali, vi offriamo la possibilità di riscattare tutti e quattro i capitoli della serie disponibili su GOG.com con il 25% di sconto!**
**Per chi se li fosse persi, si tratta di Worms United (il primo), Worms Forts: Under Siege, Worms 2 e Worms World Party Remastered.**
**Il codice sconto, che trovate anche sotto forma di pratico QR Code qui sopra, da fotografare col vostro fido telefonino, è valido fino al 19 novembre 2015.**
**Il link diretto è www.gog.com/redeem/WormsTGM.**

# INSTALLAZIONE DI GALAXY E DEL GIOCO

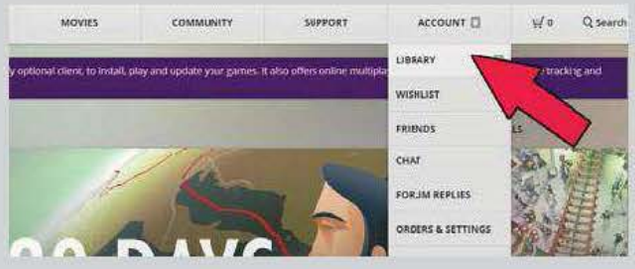
**Possiamo godere dei titoli di GOG.com sia scaricandoli direttamente dal loro sito, sia utilizzando Galaxy, il client dedicato in grado di renderci decisamente più comoda l'esperienza. Quest'ultimo programma è ancora in Beta, ma è assolutamente utilizzabile senza troppi grattacapi.**

**1** Digitate sul vostro browser preferito www.gog.com e, se non avete già un account, createvene uno premendo sul pulsante **SIGN UP** in alto a destra e compilando tutti i campi necessari. Se invece siete già felici possessori di un account GOG non dovete fare altro che cliccare su **LOG IN** e inserire i vostri dati di autenticazione.

**2** Per attivare **Worms Forts: Under Siege**, potete cliccare sul link che vi abbiamo spedito via mail, oppure recarvi all'indirizzo **gog.com/redeem** e inserire nell'apposito spazio il codice. Pochi minuti e la magia sarà compiuta!



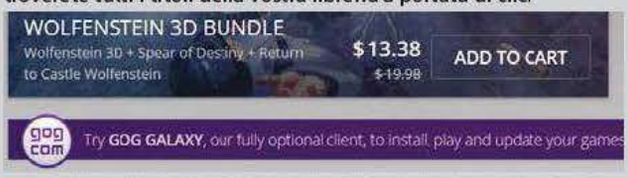

**3** Nella pagina relativa al vostro account trovate la libreria con i vostri titoli, tra cui il nuovo giunto. Per installarlo non dovrete fare altro che cliccarci sopra e selezionare il file d'installazione sotto l'elenco nominato **Games Downloads**. Il gioco pesa circa 400Mb, non potete sbagliare!



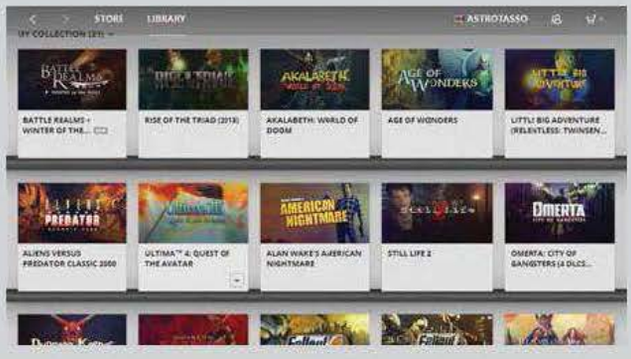

**4** Non resta che doppiocliccare sul file d'installazione, accettare l'immancabile EULA e premere sul tasto **Install** in basso a destra. Pochi minuti e vi ritroverete con il collegamento di **Worms Forts: Under Siege** direttamente nel Desktop!

**5** Se volete installare il programma **Galaxy** e sfruttare appieno le sue potenzialità, nella Home Page di gog.com cliccate sulla scritta viola in alto che recita **"Try GOG GALAXY"**.

**6** Dopo l'installazione troverete il nuovo programma sul vostro desktop. Apritelo e **inserite i vostri dati di accesso a gog**: troverete tutti i titoli della vostra libreria a portata di clic!




**7** I titoli già installati sul vostro dispositivo saranno elencati a sinistra, mentre cliccando su **Library** troverete tutti i giochi che possedete, pronti per essere installati.




*Avvertenze utili: per poter riscattare il codice di **Worms Forts: Under Siege** è necessario creare un account sul sito **GOG.com**. La redazione di The Games Machine non è in grado di fornire assistenza in caso di problemi con il gioco, ma sappiamo per esperienza che quella di GOG è eccellente. Infine, vi ricordiamo che i codici per riscattare **Worms Forts: Under Siege** scadono il **31 dicembre 2015**.*

# TEAM 17, UNA STORIA DI ALIENI E DI VERMI

La serie **Worms** nasce nel 1995 da quei pazzi scatenati di **Team 17**, come variante demenziale del genere di artiglieria strategico che molti di voi hanno conosciuto con pietre miliari del videoludo come Gorilla.bas. Dal giorno i cui i vermi rosa del team inglese hanno indossato il caschetto da soldato, ne sono successe di tutti i colori: la serie conta ormai più di una ventina di capitoli, tra spin-off e Director's Cut, espansioni e aggiornamenti, e nei prossimi mesi si arricchirà di **Worms WMD** (Weapons of Mass Destruction), in cui i coriacei anellidi potranno persino salire a bordo di veicoli! Tra i migliori episodi della serie non possiamo non ricordare **Worms 2**, che ha abbandonato la grafica "vintage" dell'originale in favore di un riuscito, originalissimo approccio cartoon, da allora uno dei marchi di fabbrica della serie, e **Worms Armageddon** (di cui **Worms World Party** rappresenta di fatto la versione extra-lusso), che ha gettato le basi per le dinamiche di gioco più riuscite della serie.

## CIAO VER.ME!

Oltre alla sua insana passione per anellidi e armi demenziali, la software house inglese Team 17 ha in realtà una storia piuttosto lunga, che comincia nel 1990 con **Miami Chase**, ma che esplode solo l'anno successivo con l'indimenticabile shooter **Alien Breed** (per **Amiga**, ne parliamo anche nella Time Machine di questo numero) e, due anni più tardi, con il picchiaduro **Body Blows**. E ci piace anche ricordare **Stunt GP**, perché sì. In questi ultimi anni Team 17 ha poi cominciato a pubblicare titoli indipendenti, come l'ottimo RPG con visuale dall'alto **The Escapists**.

## UNA MOSTRA D'ARTE VIDEOLUDICA

Vi capitasse di fare una scappata a Parigi, nei prossimi mesi, sappiate che fino al prossimo 6 marzo la capitale francese ospiterà presso l'Art Ludique la mostra "Art in Video Games – The French Inspiration", al cui interno verranno esposti più di ottocento tra bozzetti, illustrazioni, acquerelli e sculture di autori transalpini (e non solo) impegnati nello sviluppo di alcuni dei videogiochi più ispirati, almeno dal punto di vista artistico. Tra loro non poteva ovviamente mancare uno degli autori a cui siamo più affezionati, ossia Benoit Sokal, con i lavori dedicati a Syberia e Amerzone. Tra l'altro, il disegnatore belga è impegnato con Microïds nello sviluppo di Syberia 3, il terzo capitolo delle avventure di Kate Walker, in arrivo il prossimo autunno. E anche questa è una buona notizia.

## MILESTONE ANNUNCIA MXGP2

In attesa di mettere le mani sul nuovo simulatore di rally della software house milanese, sappiate che il prossimo febbraio Milestone pubblicherà anche MXGP2, il titolo ufficiale del mondiale motocross. Protagonisti saranno piloti, team e circuiti della stagione 2015, a cui si aggiungono un po' di gradite novità, a cominciare dalla possibilità di personalizzare sia il proprio bolide che il pilota, e nuove arene per gli eventi indoor. Oltre alla modalità Carriera in cui ripercorrere la stagione conclusasi lo scorso 30 agosto con la vittoria di Romain Febvre, MXGP2 avrà anche il consueto multiplayer (compresa la modalità split screen) per sfidare altri giocatori umani all'ultima chiazza di fango.

### UN NUOVO WOLFENSTEIN IN ARRIVO?

In attesa di conferme ufficiali, accontentiamoci dei tweet di **Alicja Bachleda-Curus**, doppiatrice di **Anya** (protagonista di **Wolfenstein: The New Order**), che ha cinguettato di star lavorando al seguito del gioco, previsto – stando a quel che dice – non prima del 2017.

### ANNUNCIATO UMBRELLA CORPS

**Capcom Unity** sta sviluppando uno shooter in terza persona esclusivamente multiplayer, ambientato nell'universo di **Resident Evil**, in arrivo su PC e PS4 il prossimo anno. Pieno zeppo di zombi, ovviamente.

### EA COMPRA CD PROJEKT?

Altro pettegolezzo, altra corsa (ma del resto, queste sono le Voci di Corridoio, giusto?): questa volta è un impiegato di **CD Projekt RED** a confessare che **Electronic Arts** sarebbe interessata all'acquisizione della software house polacca, autrice della serie The Witcher e attualmente impegnata in **Cyberpunk 2077**.

### MICROSOFT SI ACCAPARRA HAVOC

Apperò! La casa di Redmond ha appena comprato **Havoc**, la società che sviluppa il middleware fisico che muove gran parte dei titoli tredd degli ultimi anni. Come questo influenzerà lo sviluppo di titoli di terze parti non è ancora dato sapere.

## FUNCOM VA AL PARCO

Lo sviluppatore norvegese ultimamente non sembra in gran forma: il nuovo Dreamfall a capitoli non ha lasciato il segno, LEGO Minifigures Online è stato un fuoco di paglia, e il MMORPG The Secret World non se lo ricorda più nessuno. Alla luce di tutto questo, Funcom ha deciso di dedicarsi nuovamente a esperienze esclusivamente single player (cosa che non accadeva da quasi dieci anni, dai tempi di The Longest Journey) con The Park, horror ambientato nello stesso universo di The Secret World. La storia vede protagonista una madre che perde di vista suo figlio in un parco di divertimenti, di notte, e già questo è più che sufficiente a far correre brividi inquietanti lungo la schiena, e per un sacco di buoni motivi. Al momento non sappiamo molto altro, ma il gioco è previsto per le prime settimane d'autunno, il che significa che avremo modo di tornare a parlarne quanto prima.

## ANNUNCIATO FIRST WONDER

Presentato come successore spirituale di capolavori come MDK e Giants: Citizen Kabuto, First Wonder è il nuovo titolo di Rogue Rocket Games, neonata casa indipendente fondata da Nick Bruty e Richard Sun, che in passato hanno lavorato proprio ai due titoli appena citati, oltre che ad Earthworm Jim e Star Wars: Republic Commando. Nei panni del gigantesco "Mostro", i giocatori devono sfuggire agli attacchi dei nemici usando tutto un repertorio di abilità distruttive e interagendo con l'ambiente in ogni modo possibile e immaginabile. Contro di lui si schiera il team dei Cargonauts, sciacalli spaziali che possono contare sul gioco di squadra, jet pack e armi di ogni sorta, in una specie di variante più colorata e caciarona (e auspicabilmente un po' meno ripetitiva) di Evolve.

# 505 ANNUNCIA THE GUEST

505 Games, il publisher americano che ha già in cantiere titoli come Adrift, Abzu e The Walking Dead: Overkill (che abbiamo provato in quel di Los Angeles durante l'E3), ha annunciato The Guest, il nuovo lavoro del Team Gotham, piccola software house indipendente spagnola, in arrivo nel corso della prima metà del 2016. The Guest è un survival horror in prima persona ambientato nel 1980 che ci mette nei panni del dottor Evgueni Leonov, un vecchio scienziato russo che vive nel fatiscente Hotel Oakwood, intrappolato nella sua stanza senza la possibilità di uscirne. La sua unica possibilità è di esplorare da cima a fondo ogni anfratto, ogni angolo di quella prigione – fisica e psicologica – affrontando enigmi e puzzle fino a scoprire l'identità del suo rapitore, il motivo per cui è stato imprigionato, ma soprattutto come riconquistare la libertà. Le primissime immagini lasciano sperare in qualcosa di più evoluto di un hidden object con grafica moderna, e speriamo che sia davvero così.

# NEED FOR SPEED TARDA SU PC

Mentre scrivo queste righe si è appena conclusa la brevissima fase beta su console del nuovo capitolo di corse di Electronic Arts, in arrivo su PlayStation 4 e Xbox One il prossimo 5 novembre. Su PC ci sarà da aspettare qualche mese in più, fino a primavera, così da permettere agli sviluppatori di Ghost Games di concentrarsi maggiormente sulla nostra piattaforma ludica preferita. Per loro stessa ammissione, la versione PC avrà il framerate sbloccato e una grafica ancora più tosta di quella già vista in azione su console, oltre a contenere tutti gli extra che saranno già usciti fino a quel momento. Per finire, la casa inglese ha smentito categoricamente uno dei pettegolezzi più antipatici delle scorse settimane, ossia che Need for Speed avrebbe avuto DLC a pagamento o, peggio ancora, microtransazioni per permettere ai più danarosi di "boostare" artificialmente il loro progresso nel gioco.

### BATMAN TORNA SU PC A FINE OTTOBRE

**Warner Bros.** rimetterà in commercio la versione PC di **Batman: Arkham Knight** alla fine di ottobre, quando sarà pubblicata anche una nuova patch che dovrebbe – si spera – risolvere i problemi che hanno portato al ritiro del prodotto nel mese di giugno.

### UN SUCCESSORE SPIRITUALE PER BURNOUT

Un manipolo di ex sviluppatori **Criterion** ha fondato **Three Fields Entertainment**, un team che sta già lavorando all'erede spirituale di **Burnout**, la cui licenza è saldamente nelle mani di **Electronic Arts**. Non abbiate fretta di andarvi a schiantare a trecento all'ora contro il traffico, però, perché non se ne parlerà prima del 2017.

### DRAGON'S DOGMA ANCHE SU PC

**Capcom** ha confermato per il prossimo gennaio l'arrivo anche su PC del suo action RPG fantasy, già uscito su console nel 2012. La nuova versione vanterà una grafica rivista da cima a fondo, con supporto per risoluzioni 4K, controller Xbox e tutti i gadget della piattaforma **Steam**.

### THE REDUX OF ETHAN CARTER

**The Astronauts** ha pubblicato **The Vanishing of Ethan Carter Redux**, versione aggiornata del suo horror in soggettiva, che vanta una grafica nuova di pacca realizzata con l'**Unreal Engine 4**. Chi già possiede il gioco originale potrà aggiornarlo senza sborsare un solo centesimo.

# FOOTBALL MANAGER 2016

La barretta di mercurio dei termometri comincia a scendere, e con i primi freddi arriva anche l'annuncio del nuovo Football Manager, il simulatore calcistico di SI Games e SEGA, la cui edizione 2016 arriverà su PC e Mac il prossimo 13 novembre, affiancato dalla versione "veloce" FM Touch per PC e tablet e quella per cellulari iOS e Android, chiamata FM Mobile. L'idea tutt'altro che banale di SI Games è offrire un titolo per ogni fascia di pubblico, da chi non cerca altro che la simulazione completa e tosta, a chi invece predilige un'esperienza più veloce e immediata, magari nel tragitto casa-scuola. Per quel che riguarda FM 2016, la nuova edizione conterrà due nuove modalità di gioco, la lungamente attesa "Fantasy draft" e quella che consente di mettere in piedi team personalizzati da far giocare in campionati già esistenti. A questo si aggiungono valanghe di migliorie in tutti i comparti, da quello puramente estetico (con oltre duemila nuove animazioni per i giocatori) al motore della simulazione vero e proprio.

# ANNUNCIATO PRO BASKETBALL MANAGER 2016

Cyanide Studios, casa francese specializzata nei manageriali calcistici, ha annunciato per il prossimo gennaio Pro Basketball Manager 2016, che come il nome lascia facilmente intuire, si concentrerà sulla pallacanestro. Sviluppato in collaborazione con Umix Studios, il gioco conterrà oltre quarantacinque leghe di tutto il mondo, con le loro regole e tradizioni; il coach in erba potrà scegliere di allenare una delle mille e passa squadre disponibili, a cui si aggiunge la nazionale, con la quale prender parte a competizioni a livello continentale e internazionale. Tra le cose di cui dovrà occuparsi, il mister avrà in carico l'arruolamento di nuovi atleti, gli allenamenti, i contratti di sponsorizzazione e tutto quel che riguarda gli aspetti economici della squadra. Si potrà intervenire dinamicamente durante le partite, rappresentate in 2D o 3D, per impartire ordini ai diversi giocatori o cambiare radicalmente le tattiche in campo.

Mario Baccigalupi (secondvariety@thegamesmachine.it)



# DALLA SVEZIA CON ORRORE

**Quasi in punta di piedi, difficilmente celebrati per la loro influenza, Thomas Grip e Jens Nilsson hanno dato vita agli incubi più imitati del nuovo millennio.**

Quella dei videogame è una storia relativamente breve, per la quale è già possibile rintracciare una linea di personaggi ed eventi centrali nei primi venti o anche trent'anni, ormai fissati nella memoria collettiva, ma che sta ancora scrivendo la sua costellazione di miti per gli ultimi dieci. Se lo chiedessero a me, se mi interrogassero sulle vere personalità di talento dei lustri più recenti, i "ragazzi" (beh, ormai non lo sono più) di Frictional Games occuperebbero senz'altro una posizione di rilievo: non si tratta, in questo caso, dell'aver sviluppato un inatteso gioco indie da milioni di copie, o di aver attirato altrettanti giocatori sui server del proprio survival online, ma di aver dato forma a qualcosa di irragionevolmente intentato dall'industry – eliminare armi e attacchi da un action in soggettiva – e di averlo fatto passando per una strada che i nostri eroi hanno inizialmente ritenuto semplice, e che invece nascondeva appena dietro l'angolo, proprio come i loro mostri nel buio, qualcosa di ben più profondo e magnetico.

**LA SVEZIA SFORNA OTTIMI SVILUPPATORI A UN RITMO ALLUCINANTE, SECONDO SOLO ALLA PRODUZIONE DI DONNE BELLE E ALTISSIME**

## FROZEN POWER

Prima di partire per il viaggio attraverso gli inquietanti territori esplorati da Frictional, è bene inquadrare il contesto in cui ha avuto luogo la loro formazione, un freddissimo paese europeo capace di distinguersi nell'incredibile proliferazione di menti creative applicate al gaming, più che nella nascita di enormi publisher (con Paradox a fare da parziale eccezione). Quello di EA DICE è sicuramente l'esempio più vistoso, e ben rappresenta, un po' come Ubisoft Massive (già Massive Entertainment), l'interesse delle più grandi realtà produttive verso le capacità di sviluppo videoludico in terra svedese;

Alien Isolation: l'ispirazione al lavoro di Frictional ci è stata confermata da Creative Assembly in un'intervista.

Il primo Tech Demo di Amnesia.

**LA SERIE PENUMBRA È NATA FRA I BANCHI DELL'UNIVERSITÀ, ALL'INTERNO DI UN MASTER IN GAME DEVELOPMENT**

è però nella costellazione di realtà medio-piccole che si concentra il nocciolo duro della creatività, un humus culturale estremamente fecondo dove sono nati studi come Avalanche, Starbreeze Studios, Overkill Software, MachineGames, Coffee Stain Studios e gli stessi Frictional Games, singolarmente capaci di portare contributi non trascurabili alla storia recente dei videogiochi. Ricordo che non troppo tempo fa ci ho scherzato sopra, tirando in ballo il clima rigido per giustificare l'incredibile densità di sviluppatori svedesi, portati dal freddo e dall'ambiente "inospitale" (leggi "bellissimo ed evocativo") a programmare nelle loro stanzette, ben al calduccio; ovviamente, però, intorno a simili risultati c'è qualcosa di molto più serio, ci sono investimenti e diverse generazioni cresciute con una grande conoscenza informatica di base, stratificate una sull'altra fino a costituire un'impressionante massa critica. In questo senso, non è un caso se la nostra storia inizia fra i banchi dell'università, ed è solo un pochino più bizzarro il fatto che la "ricerca accademica" di Frictional in qualche modo non si sia mai interrotta, mantenendo fino a oggi la totale indipendenza produttiva e, di conseguenza, anche quella intellettuale.

## LE NOTTI DI UPPSALA

Chissà se Thomas Grip e Jens Nilsson hanno intravisto negli angoli delle loro stanzette universitarie una strana geometria, come accade al protagonista de "La Casa delle Streghe"

L'avvicinamento "a scatti" dello Slender viene omaggiato da SOMA con il più terrorizzante dei suoi mostri.

### IL MATTATOIO DELLA MENTE

La vicenda produttiva di Amnesia: A Machine for Pigs è bella e limpida, di quelle che ricordano i circoli letterari e le collaborazioni fra scrittori: è l'ammirazione fra i rispettivi lavori che ha portato The Chinese Room e gli autori di Amnesia a voler collaborare, ed è anche per questo che Frictional ha lasciato allo studio inglese tutto lo spazio possibile in termini creativi. Sono spariti l'inventario e il sistema di sanità mentale, ad esempio, e l'attenzione si sposta maggiormente sull'esplorazione e sul piacere della scoperta. Tuttavia, i risultati sono meno convincenti rispetto all'esordio dello studio, ed è con grande piacere che ho ritrovato nella loro ultima opera, Everybody's Gone to the Rapture (solo PS4, purtroppo), la stessa magia e la libera modalità del racconto di Dear Esther. Ognuno deve seguire la sua strada.

Altro giro, altro gioco influenzato da Amnesia. Carino, Daylight, ma troppo ripetivo.

DOSSIER

Dopo il successo di Amnesia, i Frictional avrebbero potuto cedere alle lusinghe del mercato, ma non l'hanno fatto.

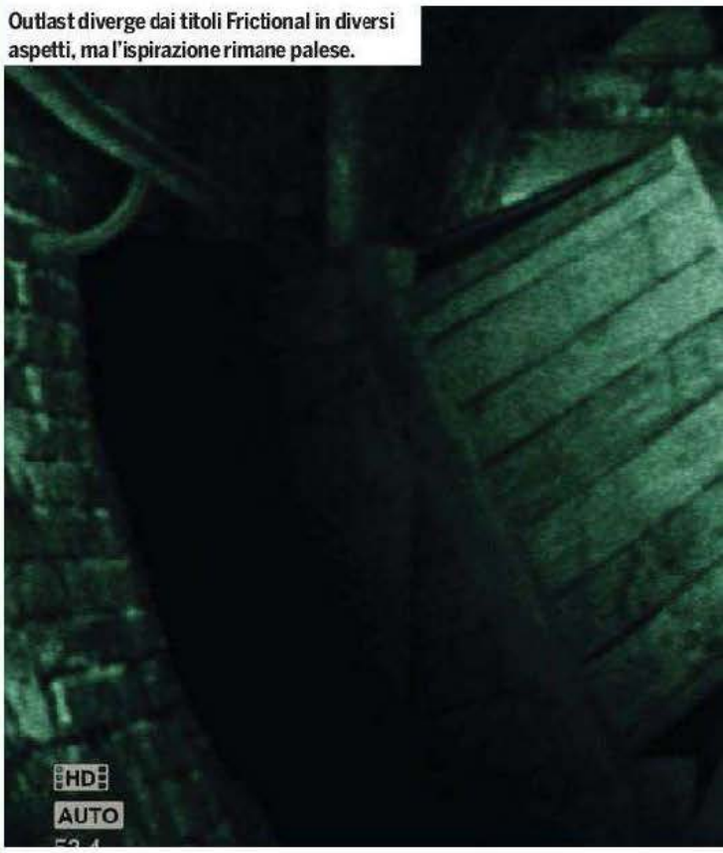
## LA "RICERCA ACCADEMICA" DI FRICTIONAL IN QUALCHE MODO NON SI È MAI INTERROTTA

### UMANITÀ ARTIFICIALE

I risultati narrativi di SOMA sono difficili da eguagliare, almeno a mio modo di vedere, ma non si tratta dell'unico videogioco a contemplare il tema dell'identità in salsa fantascientifica. Di recente, ad esempio, ho potuto cantarvi convintamente le lodi di The Talos Principles, il puzzle game basato sulla fisica di Croteam che si è rivelato buono sul piano degli enigmi e addirittura eccellente nel background (in parte facoltativo), in cui il giocatore è chiamato a ricostruire, in forma di racconto non lineare, l'essenza individuale dell'androide Ariel.
Il gioco che più mi ha ricordato SOMA, però, non nelle dinamiche ma nelle riflessioni, è l'adventure a scorrimento laterale The Swapper, dove i cloni vengono utilizzati come carne da macello, per la risoluzione degli enigmi, nonostante siano umanamente identici al protagonista.

di H.P. Lovecraft, rimanendo intrappolati nelle sue spire non euclidee. Di sicuro hanno a loro modo scoperto una nuova dimensione, quando nel 2006 hanno unito gli sforzi per un'ambiziosa tesi universitaria, il Penumbra Tech Demo, nell'ambito di un master di game development alla Gotland University di Uppsala. L'idea del gioco venne di conseguenza, pensando a un modo di sfruttare la propria passione per Lovecraft, le conoscenze tecniche sui motori 3D e allo stesso tempo di non infilarsi in un progetto senza sbocchi, magari con migliaia di animazioni e asset che non sarebbero mai riusciti a realizzare. Ed ecco il colpo di genio: i protagonisti dei romanzi d'orrore difficilmente sono armati e irrealisticamente reattivi, come gli eroi dei pur validissimi Clive Barker's Undying e Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth, ma al contrario sono in balia dell'ambiente senza armi di alcun genere, spogliati di qualsiasi difesa e, di conseguenza, anche enormemente più facili nella rappresentazione in soggettiva. L'engine proprietario di Frictional, chiamato affettuosamente HLP, è stato inoltre programmato con un occhio di riguardo alla fisica, utilizzando tale predisposizione per dare allo scienziato Philip, protagonista di Penumbra: Overture (2006),

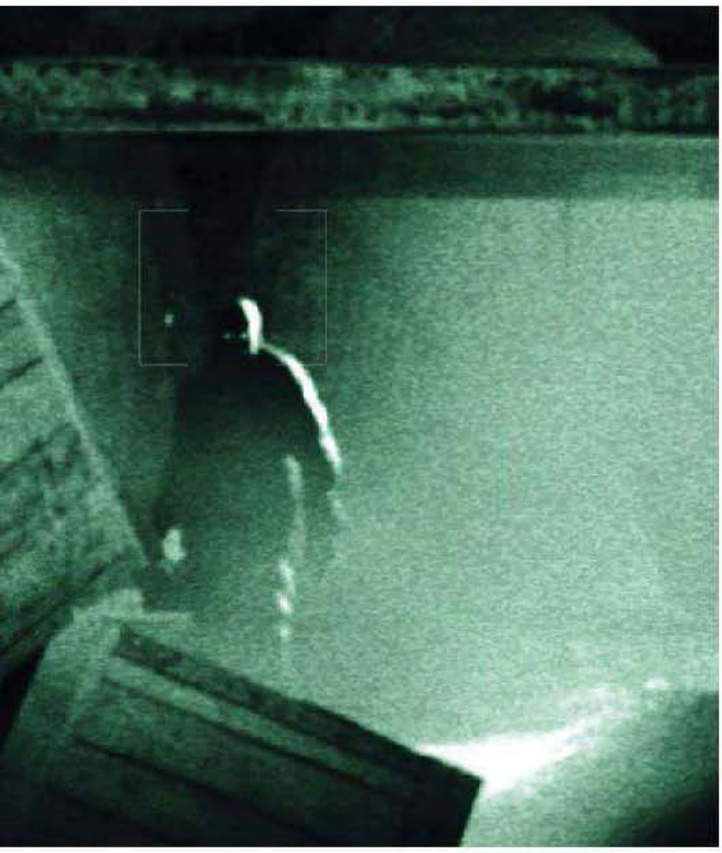
Outlast diverge dai titoli Frictional in diversi aspetti, ma l'ispirazione rimane palese.




un corpo solido che lo avvolgesse più di quanto decine di animazioni sarebbero riuscite a fare: il giocatore si sente davvero là, in quella miniera abbandonata in Groenlandia, non perché può ammirare le sue fattezze o il modo di imbracciare un fucile, ma perché sposta e ruota oggetti, barrica stanze con pezzi di mobilio e, in generale, ha un rapporto fisico con l'ambiente degno di tale nome. Tutti questi elementi non sono mai cambiati, dai due capitoli di Penumbra fino ai veri capolavori di Frictional, Amnesia: The Dark Descent e SOMA, così come non è mutata la forte contaminazione letteraria dei loro racconti, con il citato maestro dell'orrore moderno a far da capofila per le ispirazioni. Lovecraft è stato seguito a ruota da Poe e Mary Shelley, nascosti nelle atmosfere di Amnesia, e oggi la linea d'ispirazione è arrivata al mio amato Philip Dick, punto di riferimento assoluto per le angosce esistenziali di SOMA. Nell'ultimo nato in casa Frictional hanno spazio anche suggestioni diverse, come quelle più aggiornate delle "copie digitali" di sé (come in Trascendence, per intendersi, o Living Will dello scrittore cyberpunk Alexander Jablokov), ma il racconto entra in "zona Dick" proprio al momento giusto, quando si tratta di inquadrare la condizione del protagonista e di farlo con la massima ironia possibile, quasi ridendo della più terrificante delle realtà.

## L'EVOLUZIONE DELLA PAURA

Intorno all'idea centrale di Penumbra si sono sviluppate diverse caratteristiche, integrate costantemente nel gameplay oppure, in altri casi, stralciate per far posto ad altre. La citata gestione della fisica fa parte dei punti nodali e ricorrenti, insieme all'uso sempre più efficace di script dinamici per mutare non tanto la trama, che rimane sempre unica, quanto l'impressione che ogni giocatore ha dell'esperienza; abbiamo poi la libera caccia delle AI al protagonista, tratto ormai imitatissimo e sostanzialmente votato allo stealth, quasi alla stregua di un'agghiacciante rivisitazione di Pac-Man, che domina tutte le fasi d'azione e si alterna sapientemente a enigmi logici e ambientali. Anche una fugace visione delle aberrazioni più terribili porta sempre a conseguenze nefaste, ed è altrettanto centrale la necessità di illuminare il cammino con il rischio,



però, di guardare un mostro troppo direttamente. Proprio in questi due fattori si scorgono le differenze più vistose: in Amnesia: The Dark Descent il meccanismo si evolve coinvolgendo una barra della sanità mentale, influente sul modo di muoversi e sulla percezione visiva del povero Daniel, mentre l'illuminazione è connessa alla ricerca di acciarini e olio per la lampada, pena il ritrovarsi a brancolare nel buio più assoluto; in SOMA, invece, abbiamo una torcia dalla carica infinita e un sistema di danni "mentali" e fisici che si espleta totalmente nella visuale, lasciando al giocatore molto più spazio per speculare sul racconto e confrontarsi con l'imponente rete di enigmi, più numerosi e ancora meglio strutturati che in passato. Il passo diverso dell'ultima creatura di Frictional riguarda tutti i fattori fin qui descritti, portati nella varietà e nella tecnica quasi al livello di ben più costosi blockbuster, ma è probabilmente la trama a sorprendere di più per scrittura, idee e risultati emozionali. Nella recensione di pagina 32 mi sono affidato ai box per fornire qualche elemento in più, rischiando di entrare in aera spoiler, ma la verità è che bisogna vivere i momenti salienti di SOMA, i suoi pazzeschi passaggi centrali, per rendersi conto dell'altissimo livello qualitativo di quest'opera. E capisco bene, ora che sono arrivato al dunque, tutta l'attenzione di Frictional nel non voler fornire alcun accenno sui reali contenuti del gioco, al di là dei due fascinosissimi – ma parecchio ermetici – teaser live: giustamente non si voleva dare l'idea di un Bioshock in salsa Frictional, vista l'ambientazione sul fondo dell'oceano, ben sapendo che quest'interpretazione sarebbe stata una delle più sbagliate tra quelle possibili. SOMA è molto di più. ❑

### SOUND OF SILENCE

Mi accorgo ora di non averlo mai nominato, nel dossier come nella recensione, ed è assolutamente necessario farlo: Mikko Tarmia è per certi versi il terzo elemento chiave di Frictional Games, pur se esterno al team, avendo composto tutte le colonne sonore dei loro giochi. Le sue non sono serratissime musiche elettroniche, o struggenti canzoni melodiche, come abbiamo sentito in altri validi indie-game, bensì un accompagnamento "sinfonico" (lo stile è quello, ma sintetizzato in digitale) che emerge dinamicamente a seconda della sequenza, intervallato dai lunghi momenti in cui si sentono solo gli inquietanti suoni dell'ambiente. Necessario e talentuosissimo.

**I CENNI ALLA TRAMA NON BASTANO, PER DEFINIRE LA GRANDEZZA NARRATIVA DI SOMA**

Philip Dick sta spadroneggiando tra le ispirazioni dei miei sviluppatori preferiti. E io godo.

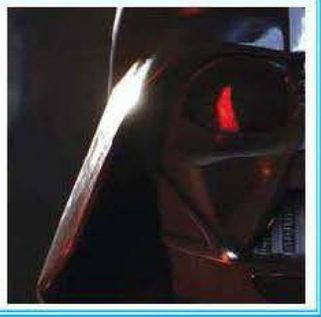
# KIKKO'S INTRO

## TERMOMETRO DELL'HYPE

**1**

### STAR WARS: BATTLEFRONT

L'hype cresce a dismisura ogni mese che passa. Speriamo davvero che DICE ed EA ci regalino il capolavorone che stiamo aspettando ormai da troppo tempo.



**2**

### ASSASSIN'S CREED SYNDICATE

La Principessa di TGM ne dice grandi cose, e noi gli crediamo.

**3**

### FALLOUT 4

La fatidica data si avvicina, e noi siamo pronti a lanciare il nostro Mario Baccigalupi nelle Wasteland!

**4**

### RAINBOW SIX SIEGE

A noi continua a piacere un sacco, anche se l'assenza della campagna si farà sentire.

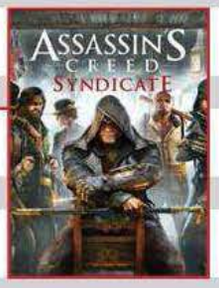
**5**

### CALL OF DUTY: BLACK OPS III

La rivoluzione delle macchine: quando la guerra incontra Skynet.

## LISTA DELLA SPESA

| | |
|---|---|
| Fallout Anthology (Bethesda) | 02/10/2015 |
| Lost Horizon 2 (Koch Media) | 02/10/2015 |
| CivV Beyond Earth Rising Tide (2K) | 09/10/2015 |
| Transformers Devastation (Activision) | 09/10/2015 |
| The Witcher 3 DLC (Bandai Namco) | 13/10/2015 |
| Life is Strange Ep. 5 (Square Enix) | 20/10/2015 |
| Guild Wars 2: Heart of Thorns (NCSoft) | 22/10/2015 |
| Anno 2205 (Ubisoft) | 03/11/2015 |
| Call of Duty: Black Ops III (Activision) | 06/11/2015 |
| Fallout 4 (Bethesda) | 10/11/2015 |
| StarCraft II: Legacy of the Void (Blizzard) | 10/11/2015 |
| The Crew: Wild Run (Ubisoft) | 17/11/2015 |
| Assassin's Creed Syndicate (Ubisoft) | 19/11/2015 |
| Star Wars: Battlefront (Electronic Arts) | 19/11/2015 |
| Just Cause 3 (Square Enix) | 01/12/2015 |
| Rainbow Six Siege (Ubisoft) | 01/12/2015 |
| LEGO Marvel Avengers (Warner Bros.) | 29/01/2016 |
| XCOM 2 (2K Games) | 05/02/2016 |
| Battleborn (2K Games) | 09/02/2016 |
| Deus Ex: Mankind Divided (Square Enix) | 23/02/2016 |
| Mirror's Edge Catalyst (Electronic Arts) | 26/02/2016 |
| Hitman (Square Enix) | 11/03/2016 |



## LA CHICCA DEL MESE: IL PIP-BOY FAI DA TE!

Avreste tanto voluto acquistare la **Pip-Boy Edition** di **Fallout 4** ma vi siete mossi quando ormai i preordini erano finiti da un pezzo? Poco male, perché grazie agli amici di ytec3D ora il Pip-Boy potete costruirvelo da soli, a patto di avere a disposizione una stampante 3D e qualche oggettino aggiuntivo di poco conto, come viti, colla e un po' di materiale elettrico sparso. Per tutte le istruzioni del caso non dovete fare altro che recarvi all'indirizzo **tinyurl.com/pipboyTGM** e scaricarvi i file necessari. Oltretutto, a differenza della versione ufficiale di Bethesda, che ha dimensioni fisse, qui ci sono ben tre taglie tra cui scegliere, così da stamparvi il Pip-Boy che meglio si adatta alle dimensioni del vostro smartphone e alla circonferenza del polso.

# L'OTTIMISMO È IL SALE DELLA VITA

Il numero che avete in mano oggi è uno dei più complicati della storia di TGM, un po' perché era davvero da parecchio che non si vedevano così tante recensioni in una volta sola, e un po' a causa della nostra presenza alla **Games Week di Milano**, che ha inevitabilmente portato via del tempo alla lavorazione della rivista. Le nostre infinite risorse ci hanno comunque permesso di confezionare un prodottino al bacio, tanto che non saprei da che parte iniziare per elencarvene i contenuti. Facciamo che parto dal titolo di copertina, ovvero **Assassin's Creed Syndicate**, che la nostra principessina Davide Mancini ha giocato in anteprima: un ottimo antipasto in attesa della recensione finale, dopo che Syndicate sarà stato pubblicato anche su PC (a metà novembre). Il giovin virgulto di Napoli si è anche prodigato con un hands-on di **Total War: Warhammer** e con le recensioni di due sportivi top come **FIFA 16** e **NBA 2K16**... robetta da niente, insomma. Il buon Marietto, invece, si è sgommato le mutande giocando a **SOMA**, il nuovo titolo ansiogeno di Frictional Games non adatto ai deboli di cuore: pensate che gli è piaciuto talmente tanto che da oggi viene chiamato SOMArio da tutto il resto del corpo redazionale... insomma, son grandi soddisfazioni! E poi? E poi un sacco di altre recensioni, tra cui gli ottimi **Blood Bowl 2** e **World of Warships** (sempre a firma Baccigalupi), il settimo episodio della serie **Heroes of Might & Magic** del Dottor Tassani e un **PES 2016** un po' così così, come vi racconto personalmente in due pagine pregne di delusione. E per finire, non possiamo che gioire del debutto su TGM di **Sabaku no Malku**, che da questo mese avrà uno spazio tutto suo dove ci parlerà di tante cose belle. Evviva evviva.

**Ivan "Kikko" Conte**

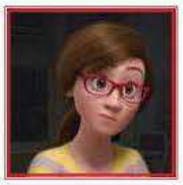
# QUANTO SIAMO KOJIMA QUESTO MESE?

**Claudio "Rabbia" Todeschini**
Quando a Claudio pigliano i cinque minuti, Rabbia in confronto sembra Madre Teresa. Per fortuna, una volta chiuso il numero, l'omino rosso nella sua testa se ne va a dormire sereno.
**Twitter: @keiserxol**

**Ivan "Paura" Conte**
La paura, nel caso del nostro Kikko redazionale, è chiaramente quella di procurarsi ulteriore male fisico, oltre a quello che normalmente gli impone la vecchiaia che ha dentro.
**Twitter: @PamelaPatty**

**Mario "Gioia" Baccigalupi**
Mario è un bimbo felice, capace di godere anche delle peggio cose. Tipo del vedere un aereo prendere fuoco per colpa del suo accendino, o apprezzare le macchie di coca sul suo gilet.
**Twitter: @llvariety**

**Mirko "Tristezza" Marangon**
Non fosse che veste solo di nero, il buon TMB potrebbe passare per la versione maschile di tristezza, più che altro per la sua propensione a voler toccare tutti gli oggetti sferici che trova.
**Twitter: @tmb666**



**Roberto "Mamma" Turrini**
Amorevole come nessun altro qui in redazione, il Cinese fa di tutto per salvaguardare la serenità della famiglia di TGM. Certo, però, che se avesse sposato quel gran maschione col baffo...
**Twitter: @ilcinese**

**Davide "Disgusto" Mancini**
Come tutte le principesse, anche il buon Mancini è schifato un po' da tutto. Per questo non ci capacitiamo di come possa ingurgitare teglie intere di pizza di Domino's senza battere ciglio.
**Twitter: @SheaAk**

**Danilo "Riley" Dellafrana**
Come una bimba che muove i primi passi nell'adolescenza, anche nel nostro Danilo convivono emozioni di ogni tipo. L'unico problema è che le sue sono fatte da pixel a 8 bit.
**Twitter: @Dan_Dellafrana**

**Marco "Bing Bong" Tassani**
Avete mai visto un essere elefantomorfo con un pappagallo sulla spalla, mentre tenta di passare un esame alla facoltà di Medicina? Bene... sappiate che non è certo un bello spettacolo.
**Twitter: @AstroTasso**

## COME TI RACCONTO UN VIDEOGIOCO

Da qualche mese è cambiata la struttura dei cosiddetti "specchietti" che aprono anteprime e recensioni, e che contengono le principali informazioni dei giochi trattati in queste pagine. La novità più importante è rappresentata dall'icona che prende il posto degli ormai vecchiotti requisiti di sistema. Riprendendo la medesima classificazione dell'**Hardware di TGM**, il colore dell'icona rappresenta quale, tra le possibili configurazioni hardware, permette di usufruire al meglio del gioco: fascia alta, "**Top**", di colore **rosso**; fascia intermedia, "**Mid**", di colore **giallo**; fascia bassa, "**Low**", di colore **verde**.

Abbiamo poi altre icone per ulteriori informazioni, ossia:
- Data di uscita prevista
- Prezzo (ed eventuale disponibilità del gioco in Accesso Anticipato su Steam)
- Multiplayer: Internet, stesso PC, Assente
- Localizzazione: Completa, Testo (interfaccia e sottotitoli), Assente
- Sviluppatore e/o publisher
- Sito: indirizzo internet ufficiale del gioco

19 novembre 2015 ▶ Ubisoft Quebec/Ubisoft ▶ assassinscreed.ubi.com

# Assassin's Creed Syndicate

## "Ma l'ingiustizia porta l'ingiustizia, e il combattere con le tenebre e l'essere sconfitti da esse porta necessariamente l'inizio dei combattimenti" (Charles Dickens)

A cura di **Davide "Shea" Mancini** (shea.ak@thegamesmachine.it)

Camminare oggi per Whitechapel è un modo suggestivo per viaggiare nel tempo: ci si allontana dalla City luccicante, rumorosa e ultramoderna, ferma in un futuro anteriore dinamico e in costante movimento, per entrare in una zona contraddittoria, dove le abitazioni residenziali mostrano i graffi di un'identità multiculturale che si è imposta con il sudore, il lavoro e una dignità senza eguali. In alcune strade il tempo si sospende, mostrando squarci di un'epoca che fu, fra i segni di profonda umanità della mensa dei poveri a Brune Street o la sede di Freedom Press su Whitechapel High St. Fuggiaschi, operai, immigrati e dissidenti, la storia di Londra passa di qui, come scriveva Corrado Augias, nel suo saggio "I Segreti di Londra", "l'East End contraddice l'immagine stereotipata della città, graffia la superficie patinata del luogo comune, restituisce Londra alla sua lunga storia controversa e drammatica, fatta di gloria e denaro, ingegno e baldanzosa ostinazione, ma anche di molte lacrime e di sangue".

Non è un caso che Assassin's Creed Syndicate parta da qui, fra Spitalfields e Wapping, per raccontarci il risorgimento degli Assassini inglesi, di una saga che ha vissuto un passato recente controverso e di un popolo sfruttato. Ed è proprio lì, in una vecchia pompa idrica dismessa, che sono volato per raccontarvi della Londra vittoriana secondo Ubisoft.

### WELCOME TO LONDON

È il 1868, nel pieno della Seconda Rivoluzione Industriale, vent'anni prima che nei vicoli di Whitechapel Jack Lo Squartatore consumasse i suoi crimini, e Londra, nella sua corsa verso la modernità senza compromessi, è nel pugno dei Templari. Gli Assassini non ci sono più da tempo e gli appassionati della saga dovrebbero ricordare l'inizio della diaspora londinese, visto che coincide con l'assassinio di Miko alla Royal Opera House, nel 1754, perpetrato da Haytham Kenway nello splendido prologo di Assassin's Creed III. Dopo più di un secolo, è tempo per gli Assassini di sfidare il potere assoluto di Crawford Starrick, Maestro Templare di Londra, e tornare in città per combattere sul loro territorio gli eterni nemici. Ad architettare il folle e sfrontato piano sono due fratelli gemelli, Jacob ed Evie Frye, figli dell'assassino Ethan Frye, caduto vittima dei Templari, stufi di arrancare nelle periferie del Regno e baldanzosamente pronti a riconquistare la capitale. L'obiettivo è riprendere il dominio sui sette distretti di Londra (Lambeth, Southwark, Westminster, Thames, Whitechapel, The City of London e The Strand) governati dagli scagnozzi di Starrick, ognuno dei quali permette al Maestro Templare di esercitare la sua influenza in un ambito specifico del Regno, per poi ovviamente assassinare il farabutto. La linea narrativa principale di Syndicate è decisamente più esplicita

che in passato, ed è dominata dal solito gusto denso di cultura pop e riferimenti che fanno presa sul senso comune per descrivere un periodo storico affascinante e controverso come quello vittoriano. La sensazione è di trovarsi in un blockbuster hollywoodiano con una forte componente stilistica di matrice fumettistica, con una Londra che si avvicina molto alla città raccontata da Guy Ritchie in Sherlock Holmes, trasformando un agglomerato soffocato dai fumi delle fabbriche e dal cattivo odore delle acque reflue (il 1858 fu storicamente l'anno della Grande Puzza) in una magica metropoli nebbiosa e affascinante dai tratti steampunk. Ancora una volta, dunque, la prorompenza della percezione dell'immaginario ci restituisce uno splendido compromesso tra ricostruzione storica e accurata messa in scena, e la vividezza della Londra di Syndicate accompagna anche lo stile narrativo, che si avvicina molto più a quello della trilogia italiana, ma d'altronde, questo ritorno alle origini era chiaro sin dall'anno scorso, con uno Unity che per certi versi ha rappresentato un episodio di raccordo tra la piattezza americana e la riappropriazione dei canoni classici della serie. Un processo che coinvolge anche il gameplay, che conserva quanto di buono fatto vedere in Unity, ma che riparte sostanzialmente da Brotherhood, senza però dimenticare di introdurre novità succulente.

## DUE ASSASSINI AL PREZZO DI UNO

La prima, importantissima e piacevolissima novità di Syndicate è la possibilità di interpretare due personaggi, e di poter decidere quale dei due controllare quasi in ogni momento – al di fuori delle missioni – semplicemente schiacciando un tasto nel menu. Questo cambio di prospettiva scardina profondamente i normali automatismi della saga, anche perché Jacob ed Evie sono due protagonisti molto diversi tra loro: il

**SYNDICATE È MOLTO VICINO ALLA TRILOGIA ITALIANA**

## COMMENTO

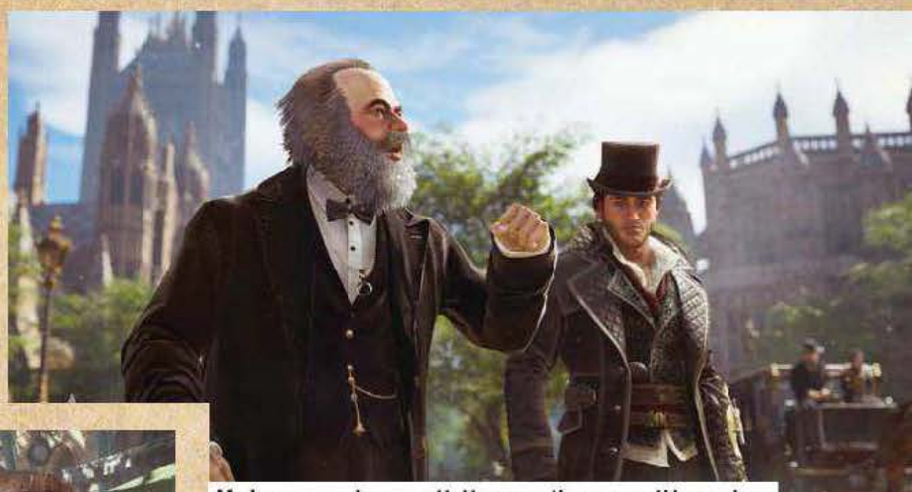
Syndicate è semplicemente un ritorno ai grandi fasti della saga del Credo. Se Unity poteva essere apprezzato principalmente dai fan dell'universo di AC, il capitolo londinese si candida a essere un gran gioco per tutti, capace anche di far ricredere qualche scettico. La rivoluzione non è nella sostanza, che resta grossomodo simile al passato, ma nella forma e nei ritmi di gioco, completamente diversi e decisamente più funzionali all'azione. E poi ci sono Jacob ed Evie, potenzialmente i migliori Assassini mai creati da Ubisoft.

- ⊕ Ritmo di gioco tutto nuovo
- ⊕ Due assassini molto fighi
- ⊕ Ottimizzato alla perfezione...
- ⊖ ... ma tecnicamente un po' sottotono

**GIUDIZIO:** ✔✔✔✔✔

Danotare che esistono diversi modelli di carrozza, ognuno con la sua guidabilità!

Nonostante graficamente il gioco sia meno bello, la ricostruzione degli edifici è sempre splendida.


Moda, accessori e, soprattutto, accenti sono curati in maniera spasmodica, tanto da farmi temere la versione italiana.

Londra è un posto pericoloso, e Syndicate ha i suoi momenti decisamente brutali.

## L'OTTIMIZZAZIONE PERFETTA CONTRIBUISCE A TENERE SEMPRE ALTO IL RITMO

primo è rissoso, fisicamente prestante e parecchio brutale; la seconda è leggera e sinuosa, velocissima nello sgattaiolare dietro ogni riparo ma ancor più lesta a pensare e a rispondere. Pad alla mano le differenze si sentono tantissimo, a partire dal peso specifico dei personaggi fino ad arrivare alla loro efficacia in combattimento: utilizzare l'uno o l'altro vuol dire optare deliberatamente per una specifica strategia e, dato che la scelta avviene a inizio missione, c'è da pianificare per bene come muoversi. A rincarare la dose tattica ci pensa anche l'esordio, in un gioco del Credo, di un albero delle abilità grazie al quale far crescere i due assassini e, magari, specializzarli in una delle tre aree previste (combattimento, stealth, movimento). Il sistema funziona a meraviglia e, per quanto l'elargizione dei punti abilità mi sia sembrata un po' generosa, la sensazione di avere un personaggio "unico" è esaltante e dà parecchio pepe al gioco. Jacob ed Evie hanno entrambi il proprio skill tree, ma per non correre il rischio che buona parte dei giocatori scelga di giocare e potenziare uno solo dei fratelli – Evie, ovviamente, che è meravigliosa – Ubisoft Quebec ha scelto di ricompensare sempre entrambi i personaggi con i punti abilità conquistati sul campo, a prescindere da chi abbia compiuto la missione. Scelta intelligente questa, che favorisce assolutamente il continuo scambio tra i due fratelli, che per il resto condividono soldi, oggetti e risorse, per una personalizzazione che finalmente è a 360°. Interessante, inoltre, la scelta dell'equipaggiamento a disposizione, condizionata dal divieto legale sul possesso di armi bianche: per questo motivo la rosa conta tirapugni, bastoni, lame di piccola taglia e, ovviamente, armi da fuoco. Quest'espediente storico è stato utile alla software house francese per ripensare anche i ritmi e lo stile di combattimento, con le scazzottate tipiche da film che imperversano in lungo e in largo e per dotare il gioco di un sistema di schivate, bloccate e contrattacchi che non funzioni in automatico. Sia chiaro, non è ancora il freeflow di Rocksteady, ma siamo davanti a un

### RITORNO AL PRESENTE

**Spulciando sulla mappa e tra i menu durante la prova son venute fuori un po' di cose interessanti, ovvero che c'è una quest line che punta alla scoperta dei segreti di Londra, che si possono raccogliere bottiglie di birra da collezione, i già citati riferimenti a Marx, ma soprattutto delle entry nel Codex che ci riportano a bomba sulla storyline del presente, con il ritorno di Violet Da Costa (già vista in Rogue), Otso Berg, i soliti amici Assassini, con mail che aprono scenari interessanti su Helix e Mexico City. Succoso!**

netto miglioramento rispetto al passato; tutto questo, in combinazione con i già evidenti passi avanti fatti dall'AI dei nemici in Unity, rende piacevole anche le fasi di combattimento. E, soprattutto con Jacob, ce ne saranno diverse. Nei panni di Evie, invece, è possibile apprezzare la nuova spara dardi e una ricalibrazione generale dei movimenti delle armi da lancio, che ovviamente acquistano più spazio sia per le particolari abilità della giovane assassina, sia perché rappresentano un ottimo modo per contrastare in maniera furtiva quelle da fuoco. Insomma, finalmente, Syndicate è il primo Assassin's Creed dove combattere diverte, ed è quasi un paradosso, dato che ci sono molti, moltissimi, modi per evitare di farlo.

## RIVOLUZIONE IN MOVIMENTO

Syndicate è un titolo in cui ci si muove sempre, e lo si fa in maniera decisamente più sensata che in passato. È interessante il fatto che per riappropriarsi di se stessa, la saga passi per un cambio epocale che modifica in maniera radicale il ritmo di gioco. Nella Sequenza 3, infatti, facciamo conoscenza con Aleck Bell, gentiluomo brillante dalla mente sveglia che fra marketing e scienza si giocò la paternità del telefono con il nostro Meucci e che, nelle vesti di inventore al servizio degli Assassini, dà a Evie uno strumento che consegna l'intero Ordine alla modernità: il rampino automatico. Con questa modifica allo spara dardi, di fatto, ci si può aggrappare alla sommità degli edifici e issarsi, o fare lunghi spostamenti orizzontali da una parte all'altra di un palazzo o di una strada. Il funzionamento non è immediato e veloce come avviene in Batman, visto che si tratta in sostanza di un cavo su cui scivolare o tirarsi su con relativa calma, ma è sufficiente a modificare le nostre abilità di scalatori e aprire un ventaglio di possibilità enormi durante le fughe. Se il rampino diventa uno strumento fondamentale soprattutto quando siamo alle prese con strutture immense come il Palazzo di Westminster, è anche vero che in piena fuga stare penzoloni su una corda ci espone tantissimo alla mercé dei nemici, ma la rivoluzione del moto perenne di Syndicate coinvolge anche il buon vecchio parkour, con una corsa acrobatica che guadagna un nuovo tasto che consente di andare verso il basso e non verso l'alto: un'introduzione geniale, che finisce per non spezzare mai il ritmo della corsa. E laddove ci trovassimo per strada senza vie di fuga apparenti, è sempre possibile saltare in groppa a una carrozza e disfarsi del cocchiere come in GTA, perché Londra è una città trafficata e sarebbe un peccato privarsi del piacere di attraversare uno dei suoi ponti a tutta velocità. Il sistema

**IL RAMPINO CONSEGNA L'INTERA SAGA ALLA MODERNITÀ**

Specializzandosi nello stealth sarà possibile dispensare morte silenziosa con nonchalance.

Guarda mamma, io sono salito lassù! Col rampino! Sei fiera di me?

Ah la modernità! Potevano mancare le sequenze d'azione SUI treni?

## SYNDICATE È IL PRIMO ASSASSIN'S CREED DOVE COMBATTERE DIVERTE

di guida delle carrozze non è per nulla realistico, ma è l'ennesima novità del gioco pensata per rendere la giocabilità più fluida, pratica e funzionale. Fa nulla se alcune vetture diventano schegge impazzite e che alcune sezioni sembrano quasi un flipper: tutto è giustificato e giustificabile dall'idea di costante movimento che ogni fase di Syndicate vuole comunicare con tutta la sua forza. D'altronde, non è un caso che anche il quartier generale dei fratelli Frye sia in moto continuo: si tratta di un treno che gira senza sosta intorno alla città, in cui ci si può rifugiare per gestire i propri averi, fare rifornimenti, avanzare nella storia e muoversi rapidamente per i sette distretti verso una nuova missione. Il messaggio di Syndicate è forte e chiaro: è un titolo senza tempi morti, che non lascia al giocatore neanche un attimo di tregua e che, pur pullulando di missioni secondarie e collezionabili, offre sempre un modo per andare rapidamente al sodo. Tutto ciò è possibile anche grazie a una fluidità senza pari nella serie e un'ottimizzazione pressoché perfetta che, anche a scapito di qualche animazione non sempre ben collegata, contribuisce a tenere altissimo il ritmo di ciò accade sullo schermo.

### UNA MUSICA PER IL MIO REGNO

L'arrivo degli Assassini a Londra segna anche un cambiamento in cabina di composizione musicale, che vede al timone il mio adorato Austin Wintory (Journey, Sunset, The Banner Saga). L'arrivo del giovane musicista americano porta con sé un nuovo modo di raccontare il Credo che, senza rinunciare ai temi da blockbuster, diventa leggermente meno pomposo e orchestrale e più intimo, narrativo, descrittivo e connotato con le scene di gioco.

### UN TRENO PER CORVI

Avendo citato il treno non si può non parlare dei Rooks, la banda che Jacob ed Evie fondano a Londra per riappropriarsi della città. Questo passaggio è importante per diversi motivi, il primo dei quali riguarda una sorta di politicizzazione abbastanza pesante dell'episodio. Syndicate è una storia di riscatto sociale in un periodo in cui le condizioni dei lavoratori erano drammatiche, e i fratelli Frye si fanno carico del risveglio della coscienza operaia e paladini dei diritti dei lavoratori, per un messaggio che non può non passare che attraverso il marxismo – in maniera esplicita, tra l'altro, perché ci sono frammenti di ricordi relativi a Marx sulla mappa – e un concetto di rivoluzione ben preciso. Il peso

di questo messaggio e di una narrazione più schierata, però, è gestito in maniera intelligente da Ubisoft, che ha attinto a piene mani dai romanzi di autori come Dickens (peraltro presente nel gioco) per trattare una serie di tematiche anche molto complesse come il lavoro minorile, in tono leggero ma non privo di rispetto, creando personaggi pieni di verve capaci di rappresentare in maniera vivace e mai pesante alcune problematiche. Syndicate non vuole essere denuncia sociale, ma una graphic novel in movimento che racconta le contraddizioni di un periodo storico con pungente ironia e una forte carica immaginifica; e così, i bambini liberati dal lavoro coatto diventano spie, e il meccanismo delle gang (di piccoli e grandi) si trasforma in un modo per rappresentare l'unità di intenti. I Rooks sono la nostra banda e, come tale, dobbiamo gestirla in un modo che ricorda quello di Brotherhood, ma che ben si coniuga con il dinamismo del nuovo capitolo: in pratica dal nostro treno possiamo investire soldi per addestrare gli adepti e, di conseguenza, dotarci di comodità via via più utili durante le nostre missioni, mentre per strada è possibile richiamare a vista i membri della banda per aiutarci in combattimento. In termini di gioco si tratta di avere quasi sempre a disposizione una versione avanzata dei mercenari classici della serie. Il sistema funziona bene soprattutto quando c'è da eliminare qualcuno, mentre zoppica un po' durante le quest puramente stealth, nonché durante la nuova tipologia di incarichi, ovvero i rapimenti. In queste missioni l'obiettivo è convincere con le buone, ma anche con le cattive, una persona a seguirci per essere interrogata o portata forzatamente altrove. Ecco, nel mio tentativo durante l'hands-on londinese le cose non sono andate benissimo, e uno dei miei corvi ha ucciso il bersaglio. Con mia somma sorpresa non ho dovuto rifare la missione, ma il gioco è andato avanti, con l'agente di polizia con cui collaboravo che mi rimproverava per essere stato un attimino violento. Se da un lato questo non mi ha fatto capire molto dei rapimenti, dall'altro sono curioso delle eventuali conseguenze dopo l'epilogo della missione. Per saperlo, però, toccherà aspettare la versione finale.

## MODERNITÀ E FUNZIONALITÀ

Durante la mia prova, oltre a dimostrarmi incapace nel rapire le persone, ho avuto modo di giocare in maniera

**NON C'È MAI UN MOMENTO DI STANCA, E NON CI SI SENTE MAI FORZATI A DOVER FARE QUALCOSA**

La coscienza di classe e il riscatto sociale non possono che passare per la rivolta armata, purtroppo.

Henry Green era l'unico Assassino rimasto a Londra, e ci sarà di grande aiuto all'inizio della storia.

L'ho già detto che Evie è meravigliosa? Sì?

approfondita due intere sequenze girovagando per Whitechapel, Westminster e Thames in lungo e in largo senza mai soffrire alcun momento di stanca e, soprattutto, senza sentirmi forzato a fare qualcosa. L'esperienza di Syndicate fila fluida come poche volte nella storia della saga e, soprattutto, la messa in scena è talmente convincente da rendere tutte le missioni che ho provato gratificanti, piacevoli e varie: mi sono infiltrato in una banca, ho installato fusibili sul palazzo di Westminster, ho subito un'imboscata in una stazione, ho liberato i bambini da una fabbrica, sono saltato da una carrozza all'altra per disarcionare nemici insistenti e non ho certo dimenticato di seccare un bel po' di Templari, godendomi una Londra viva come non mai. Certo, il prezzo da pagare per siffatta fluidità e il ritmo sostenuto è un impatto grafico meno bello di Unity, un po' sporco e grezzo, per quanto eccellente nella riproduzione dei movimenti. In Unity sembrava di girare in un affresco dalla carica visiva soverchiante, talmente spinto da mettere in crisi i sistemi su cui girava: Syndicate, al contrario, è molto più bello in movimento ed è talmente pieno di carattere che ci si dimentica ben presto di un aliasing pronunciato e di una profondità di campo mascherata ad arte con la nebbia e la sovraesposizione eccessiva. Non ci si dimentica, però, dei personaggi incontrati durante le avventure, per una volta decisamente ben caratterizzati, due protagonisti belli e simpatici, una storia che sembra appassionante e, soprattutto, di scorci di una città che vive non di masse e monumentalità, ma di anfratti e piccoli dettagli, di una vitalità che passa per i cambi di musica, accento e costumi da un quartiere all'altro, per un viaggio dall'East End verso il West End che racconta molto di più della massa di Unity. Syndicate sembra compiere il percorso che il capitolo francese aveva solo accennato in maniera timida, ma chiara, a causa della scarsa ottimizzazione: la valorizzazione dell'esperienza single player, la riappropriazione di un universo narrativo ricco e una struttura di gioco senza tempi morti. Il treno a vapore della modernità è atteso a Victoria Station il 19 novembre: è tempo di fare i biglietti e preparare la valigia.

**IL PREZZO DA PAGARE PER LA FLUIDITÀ COMPLESSIVA DELLA MESSA IN SCENA È UNA GRAFICA MENO BELLA DI UNITY**

## CORVI ALLA RISCOSSA

Anche in Assassin's Creed Syndicate ritorna in maniera sontuosa la gestione territoriale, ma lo fa senza le complicazioni strategiche di Brotherood. In ossequio alla velocità sostenuta di tutto il gioco, infatti, ci si limiterà a liberare una zona dopo aver completato le missioni a essa legate, e avere sufficiente potere da scatenare una rissa pazzesca, di quelle che levati, contro la fazione nemica. Da quel momento in poi sarà possibile amministrare le nuove risorse dal nostro pratico quartier generale sui binari! Non è bellissimo tutto questo?

A cura di Daniele "Alteridan" Dolce (alteridan@thegamesmachine.it)

3 novembre 2015 ▶ Ubisoft Blue Byte/Ubisoft ▶ anno-game.ubi.com/anno-2205

# ANNO 2205

**Gli sviluppatori lasciano messaggi subliminali nei titoli dei loro giochi. Pensateci bene e sommate le cifre delle date degli ultimi Anno: 2205, 2070, 1404, il risultato è sempre lo stesso.**

Il mondo ormai non basta più: all'umanità servono risorse e territori da colonizzare, e per questo bisogna volgere lo sguardo in alto. Non serve andare molto lontano, però, perché la soluzione a tutti i problemi è molto più vicina di quanto si possa pensare: la Luna può essere la seconda casa del genere umano. Tuttavia, prendere il primo shuttle e volare sul satellite del nostro pianeta non è così facile, per lo meno non per una corporazione appena nata che deve scontrarsi con le resistenze delle Big Five, le cinque compagnie che si spartiscono il globo terracqueo e le neonate colonie lunari. Prima di volare oltre l'atmosfera è quindi necessario stabilire e fortificare il nostro business qui, sulla Terra.

## COMMENTO

Anno 2205 ha tutte le carte in regola per imporsi come il miglior episodio della serie. Le perplessità non mancano, come quelle sulla semplificazione delle fasi strategiche o sull'enfasi troppo marcata nella microgestione delle colonie, derivata dal nuovo sistema di controllo degli insediamenti. Nel complesso, comunque, le premesse per un ottimo gioco ci sono tutte, e sinceramente non vedo l'ora di mettere piede sulla Luna.

- ⊕ Visivamente fantastico
- ⊕ L'idea delle location multiple è buona...
- ⊖ ... ma sposta troppo l'attenzione sulla microgestione
- ⊖ Fasi RTS troppo striminzite

**GIUDIZIO:** ✔✔✔✔✓

Senza elettricità non si va da nessuna parte. Ecco perché occorre costruire centrali geotermiche.

### FASI LUNARI

Come i suoi predecessori, Anno 2205 si presenta come un gestionale cittadino con una particolare enfasi sugli aspetti economici: al contrario di un SimCity o di un Cities: Skylines, infatti, non avremo a che fare con insediamenti classici, bensì con colonie industriali popolate dai dipendenti della nostra corporazione. Gli edifici che potremo costruire, al di là degli alloggi dei lavoratori, sono tutti dediti alla realizzazione di prodotti necessari per il sostentamento e per l'avanzamento del programma spaziale che ci porterà alla conquista del firmamento. Un progetto che va a delinearsi gradualmente su tre fasi, ognuna delle quali porterà a un radicale cambio di location: sarà possibile passare allo stadio successivo solamente dopo aver soddisfatto determinati obiettivi, che solitamente coincidono con il

**NON AVREMO INSEDIAMENTI CLASSICI, MA COLONIE INDUSTRIALI**

La schermata strategica permette di gestire rapidamente le rotte commerciali tra le colonie.

Vendesi appartamento vista oceano.

In ogni territorio è presente un progetto speciale che, se completato, fornisce bonus consistenti: qui bisogna costruire una diga.

**DI TANTO IN TANTO SARÀ NECESSARIO AFFRONTARE ALCUNE MINACCE CON BATTAGLIE STRATEGICHE**

raggiungimento di un certo livello produttivo in grado di spingere la compagnia sempre più vicina alle Big Five, e di conseguenza al suolo lunare. Dicevamo del cambio di ambientazione: questo si rende necessario poiché chiaramente non tutte le risorse sono presenti nello stesso posto della Terra. Per questo motivo, se vogliamo prodotti agricoli dobbiamo insediarci nelle zone temperate o tropicali, mentre i minerali vanno estratti nelle montagne dei freddi territori artici. In ogni momento è possibile, ma sarebbe meglio dire necessario, passare da una cittadina all'altra, stabilendo rotte di scambio per i prodotti che sono disponibili solamente in una colonia industriale ma che servono anche alle altre; un approccio che inizialmente può sembrare macchinoso, per alcuni addirittura spiazzante, ma che alla fine della fiera funziona molto bene, permettendo di dar vita a comunità specializzate che gestiscono tramite pochi clic il sistema di input e output delle fabbriche.

## STRATEGHI DEL XXIII SECOLO

Non può esistere un Anno senza un pizzico di strategia, e questo nuovo capitolo della serie non fa eccezione: di tanto in tanto sarà necessario affrontare in battaglia alcune minacce alla stabilità del nostro neonato impero commerciale, prendendo direttamente il controllo del piccolo esercito privato a difesa delle proprietà della corporazione. Qui tutto funziona come un moderno RTS, anche se forse è presente qualche semplificazione di troppo per quanto riguarda la gestione delle unità e delle loro abilità. Completare le missioni strategiche, poi, diventa essenziale per il potenziamento di molti edifici delle colonie: alcune risorse molto rare sono disponibili come ricompense degli scontri armati, oppure acquistabili a carissimo prezzo sul mercato, con costi talmente elevati che l'opzione bellica resta quasi sempre quella preferibile. Il codice preview messoci a disposizione da Ubisoft non contiene quella che sulla carta dovrebbe essere la fase più affascinante di Anno 2205, ossia l'approdo sulla Luna e la conseguente fondazione di un avamposto sul grigio satellite terrestre, lasciandomi a bocca asciutta proprio quando il gioco stava iniziando a sparare le sue cartucce migliori. Anche per questo, non vi nascondo una certa impazienza di mettere le mani sulla versione completa del gioco: quanto visto finora lascia ben sperare.

## SCALATA OSTILE

Le altre cinque compagnie impegnate nel programma spaziale non se ne staranno con le mani in mano mentre iniziamo a erodere la terra sotto i loro piedi, ma il bello è che anche noi abbiamo a disposizione qualche arma per difenderci e, perché no, passare al contrattacco. Una volta che la nostra corporazione sarà diventata abbastanza grande e potente potremo acquistare i territori di proprietà delle Big Five, raggiungendo il duplice obiettivo di tagliarli fuori dalla corsa verso la Luna e guadagnare più terra da impiegare nell'espansione del nostro impero economico.

Il ciclo giorno/notte contribuisce a creare la giusta atmosfera, ma può essere disattivato.

A cura di Davide "Shea" Mancini (shea.ak@thegamesmachine.it)

2016 ▶ Creative Assembly/SEGA ▶ totalwar.com

# TOTAL WAR: WARHAMMER

**I Nani di Warhammer sono un popolo per nulla vendicativo, tanto che il Re è depositario del Libro dei Rancori, dove sono annotati, con il sangue, tutti i torti storicamente ricevuti. Ehm.**

Fortuna ha voluto che, nella mia ultima trasferta a Horsham, sede di Creative Assembly, sul seggio dei Nani mi sedessi io, per provare per la prima volta una build giocabile di Total War: Warhammer. I lettori più attenti ricorderanno che la parola d'ordine dei dev, durante l'ultima presentazione, era formata dalla locuzione "perfect match", utilizzata per identificare la naturale predisposizione al sodalizio dei due brand. Non posso che sposare pienamente la definizione.

## COMMENTO

Creative Assembly pare abbia trovato il giusto equilibrio per celebrare il "perfect match" tra i due colossi della strategia. TW:W è un capitolo della saga a tutti gli effetti e non rinuncia a nulla della propria identità per fare spazio al fantasy di Games Workshop. Anche i fan del gioco da tavolo non saranno delusi, visto che il feeling emerso dalla battaglia delle Thundering Falls è decisamente comparabile a quello dello storico gioco con le miniature, i cui elementi distintivi sono riprodotti in modo eccellente.

- ⊕ La riproduzione delle unità è spettacolare
- ⊕ Unisce il meglio delle due IP
- ⊕ Incredibile varietà di gioco
- ⊖ Ancora pochi dettagli sulla campagna

**GIUDIZIO:** ✔✔✔✔✔

### URLA DI BATTAGLIA DAL SOTTOSUOLO

La nuova iterazione dello strategico del team inglese in effetti si presenta come un mix sapiente e ben orchestrato di novità ed elementi classici della saga, e sin dai primi momenti della battaglia tra Nani e Pelleverde si può apprezzare uno scenario inedito: il sottosuolo. È proprio nel cuore di Karaz-a-Krak, nei cunicoli sotterranei dei monti ai Confini del Mondo, che CA mette in scena il primo conflitto giocabile del nuovo corso fantasy di Total War. La scelta ha molteplici implicazioni, sia dal punto di vista scenico che di gameplay: alla prima tipologia appartiene una messa in scena estremamente più curata e più complessa, con caratteristiche morfologiche uniche, riconoscibili e ben definite; la seconda serie di conseguenze investe la strategia da adottare, che deve tenere conto di un campo di battaglia, in questo caso, più stretto del solito, con accessi ben precisi dati dai tunnel

Data la non eccellente mobilità dei barbuti amici, utilizzare al meglio le baliste è fondamentale!

**UN MIX BEN ORCHESTRATO DI NOVITÀ ED ELEMENTI CLASSICI DELLA SAGA**

I Girocotteri, intenti a distribuire morte dall'alto con morigeratezza e discrezione.

Foto di famiglia per Thorgrim e Valar. Da notare il Libro dei Rancori in bella mostra.

Le battaglie di TW:W sono spettacolari ed estremamente veementi!

**LE BATTAGLIE SONO PIÙ DINAMICHE E SPETTACOLARI CHE NEI CAPITOLI STORICI, CON UNA FISICA CHE SFRUTTA AL MEGLIO IL MONDO FANTASY**

di sbocco. Oltre a essere il punto di "spawn" preferito dalle ondate di nemici che mi sono trovato a combattere, queste gallerie sono fondamentali anche sulla mappa di gioco, visto che rappresentano scorciatoie da liberare e utilizzare per spostarsi rapidamente sulla world map. L'altra novità che salta all'occhio è una complessa messa in scena degli eventi durante la battaglia, merito del piglio narrativo di alcuni particolari conflitti, le cosiddette Quest Battle che avevamo incontrato anche la scorsa volta in occasione dell'hands-off di maggio. Nella fattispecie ho giocato uno dei primi combattimenti della campagna dei Nani e, parlando con i dev, ho potuto apprezzare la scelta di tenere separato questo tipo di battaglie dalla classica campagna sandbox, preservando la libertà d'azione sulla mappa globale senza sacrificare l'impatto narrativo e offrendo una tipologia di sfida leggermente diversa dal solito, con scenari creati ad hoc per rappresentare al meglio le caratteristiche del mondo di Warhammer e la sua storia. D'altronde se, come e quando intraprendere le Quest Battle per sbloccare unità, armi ed oggetti unici è una scelta totalmente in carico al giocatore, che può quindi ottimizzare le risorse per impostare una strategia più complessa al servizio della propria partita.

## UN MOUSE BIPENNE PER IL MIO REGNO

Mouse alla mano, TW:W funziona in maniera analoga a tutti gli altri giochi della serie, fatta eccezione per un paio di simpatiche novità, come la presenza degli eroi sul campo di battaglia e l'incredibile varietà di unità schierate. Il gameplay di personaggi di valore come Thorgrim Portarancore e Valar rende alcune fasi di gioco leggermente più attive e, se vogliamo, concitate: gli eroi, infatti, possiedono abilità con cooldown da attivare al clic come in un RPG, rendendo pertanto cruciale il timing dell'azione. L'estrema varietà degli eserciti, peraltro riprodotti con un dettaglio sublime, invece, cambia l'approccio strategico da utilizzare e implica, di fatto, la conoscenza nel dettaglio delle armate, dato che ogni fazione mette a disposizione unità con caratteristiche specifiche da sfruttare al meglio. I Nani, per esempio, sfrondano le linee nemiche con archibugieri e balestrieri, mentre i Pelleverde si affidano a sortite rapide. Per questo motivo, le battaglie sono più dinamiche e spettacolari che nei capitoli storici, con una fisica che sfrutta al meglio le leggi che regolano il mondo di Warhammer, riprodotto con sapiente maestria in coreografici conflitti che trasudano epica a ogni clangore di lame. La notizia ancora migliore è che l'animo strategico, punitivo e complesso della serie non viene meno neanche un istante, lasciando nelle mani del giocatore un ben di Dio mica da poco.

## RICERCA STORICA FANTASY

**Il lavoro degli sviluppatori per ricostruire al meglio il mondo di Warhammer è comparabile con quello svolto per i capitoli storici, con il vantaggio di poter contare sul supporto diretto di Games Workshop, creatore del boardgame. L'attenzione al dettaglio domina su ogni aspetto del gioco, da quello puramente estetico, perfettamente riconoscibile da ogni appassionato, agli obiettivi di ciascuna delle fazioni in campo (Umani, Nani, Pelleverde, Conti Vampiro), che hanno condizioni di vittoria specifiche. Nel caso dei corpulenti barbuti, un'opzione possibile è quella di diventare messaggeri del Libro dei Rancori, portando a compimento un po' di vendette.**

A cura di Davide "Shea" Mancini (shea.ak@thegamesmachine.it)

2016 ▶ Creative Assembly/SEGA ▶ totalwar.com/arena

# TOTAL WAR: ARENA

**Alea iacta est: Creative Assembly varca la soglia del fiume dei free to play competitivi e porta tutto il suo fulgore strategico al servizio dell'online. È guerra ai MOBA?**

Non chiamatelo MOBA, continuano a ripetere in quel di Horsham, e hanno ragione. Total War: Arena non è esattamente un esponente del genere di LOL, DOTA e HOtS, ma è innegabile che ne sia una rilettura, probabilmente l'unica possibile dal punto di vista di uno strategico dal piglio campale come quello di Total War.

## COMMENTO

Total War: Arena è un gioco dal potenziale altissimo, che riesce a condensare in maniera intelligente la caratura strategica del brand con le esigenze dei F2P competitivi. La natura mastodontica delle battaglie inscena, però, richiede uno sforzo abbastanza alto per il giocatore occasionale e, soprattutto, uno spirito di sacrificio e abnegazione nei confronti del team assolutamente desueto per il mercato in cui si inserisce. In ogni caso, però, il lavoro di Creative Assembly, dal punto di vista dello sviluppo, procede bene e promette ancora meglio.

- ⊕ Ottimo mix di strategia e ritmo sostenuto
- ⊕ Tecnicamente molto valido
- ⊖ (Ancora) pochi generali
- ⊖ Gioco di squadra complesso

**GIUDIZIO:** ✔✔✔✔✓

## UN BIGNAMI DI STRATEGIA

Dopo un mese di alpha chiusa, il gameplay della nuova declinazione dell'IP inglese inizia finalmente ad assumere dei contorni abbastanza definitivi, ed è tempo di fare le prime valutazioni. L'aspetto migliore di Total War: Arena è che non rinuncia neanche un po' alla sua anima strategica e non cede quasi a nessuna delle possibili tentazioni del mondo dei F2P. Nonostante sia palesemente un titolo che mira ad ampliare il bacino d'utenza del brand Total War, infatti, l'approccio scelto da Creative Assembly è quello di offrire un gioco dalla curva di apprendimento lunga, ma con dinamiche che, per quanto complesse e profonde, riescono a essere chiare sin dalla prima partita. Il nucleo del gioco è una versione semplificata del sistema di battaglia della serie principale, ma intorno a esso c'è una struttura assolutamente nuova e intrigante, capace di coinvolgere sia i novellini che gli strateghi più scafati. Le caratteristiche delle battaglie sono rimaste invariate sin dalla presentazione londinese dell'anno scorso: due squadre composte da 10 giocatori si sfidano su

Alberi e foreste restano il posto ideale dove piazzare arcieri e scatenare la devastazione dall'alto sugli ignari nemici.

**IL NUCLEO DEL GIOCO È UNA VERSIONE SEMPLIFICATA DELL'ORIGINALE**

Gli sbabbariiii stanno arrivando!

Il bilanciamento delle unità è ancora al di là da venire, ma ogni patch rifinisce qualche valore.

Con questo comodo strumento possiamo disegnare le strategie come fosse una lavagnetta e condividerle con i compagni, che le ignoreranno bellamente.

**SUL CAMPO DI BATTAGLIA TOTAL WAR: ARENA RIESCE A ESSERE ESALTANTE E AL TEMPO STESSO FRUSTRANTE**

mappe ispirate a scenari storici per 15 minuti, nella speranza di conquistare la base nemica o, banalmente, di distruggere l'esercito avversario. Ogni giocatore ha a disposizione tre unità e un generale, che pur non partecipando attivamente alla battaglia determina le abilità delle truppe sotto il suo comando, ed è proprio nelle caratteristiche dei generali e del loro ruolo che TW:A prende a piene mani dai MOBA, con Leonida che diventa dunque un difensore e Giulio Cesare un comandante di supporto. Al momento gli "eroi" disponibili sono sei, divisi tra romani e greci, ma presto arriveranno anche i Galli a rimpinguare le fila dei comandanti e, soprattutto, a garantire un po' di varietà in più a un gioco che in termini di contenuti è ancora essenziale.

## CONVIVENZA DIFFICILE

In attesa di ampliare la rosa di comandanti e procedere, si spera, a qualche mash-up storico, Creative Assembly ha costruito un sistema di gioco profondo, che sulla lunga distanza mostra un enorme potenziale strategico. Ogni unità, infatti, ha a disposizione dieci Tier di sviluppo, sbloccabili accumulando punti esperienza e monete d'argento: con i primi si ottengono equipaggiamenti e le abilità del comandante, con le seconde ci garantiamo la possibilità di usare le nuove tecnologie belliche. Una volta raggiunto un certo grado di sviluppo è poi possibile far evolvere le unità, raggiungendo Tier superiori. Le possibilità sono molteplici e, per quanto i punti elargiti di battaglia in battaglia siano tanti, il percorso di sviluppo è molto lungo, e c'è da capire come si adeguerà il matchmaking alle differenze tra livello dei giocatori e quanto peserà, una volta implementata, la possibilità di dopare la corsa agli armamenti con l'immissione di soldi reali. Scesi sul campo di battaglia Total War: Arena riesce contemporaneamente a essere esaltante e molto frustrante. Il ritmo delle battaglie è alto, le mappe sono strutturate in maniera eccellente ed essere solo una parte di un esercito di trenta unità regala una scarica di adrenalina notevole, soprattutto perché non possiamo mai essere sicuri di ciò che ci circonda, data la fog of war che copre tutto quello che non è nel nostro campo visivo. La parzialità dell'esperienza è, però, anche la fonte suprema di frustrazione: TW: A richiede la perfetta coordinazione tra i dieci giocatori in battaglia e, vi assicuro, mi è capitato poche volte che questo avvenisse in maniera sensata. Il rispetto dei ruoli e di una strategia concordata, infatti, rappresenta l'unica via per raggiungere la vittoria in maniera organica ma, nonostante lo sforzo di CA di fornire strumenti come la lavagna tattica, l'unica soluzione per giocare alla nuova iterazione di Total War pare essere "portarsi la squadra da casa", magari in chat vocale.

## BATTAGLIE SU MISURA

**Creative Assembly sta svolgendo un ottimo lavoro dal punto di vista tecnico: oltre alla superba capacità di riciclare gli asset della saga in maniera eccellente, perfetta per la leggerezza di un titolo online, la software house britannica continua a sfornare patch che bilanciano il gioco e implementano caratteristiche chieste a gran voce dalla community, come un sistema di collisioni capace di impedire l'attraversamento di truppe nemiche, la valorizzazione dei ruoli difensivi (con tanto di reward per chi salva una base dall'attacco) e soprattutto indicazioni più chiare di ciò che avviene lontano dal nostro campo visivo.**

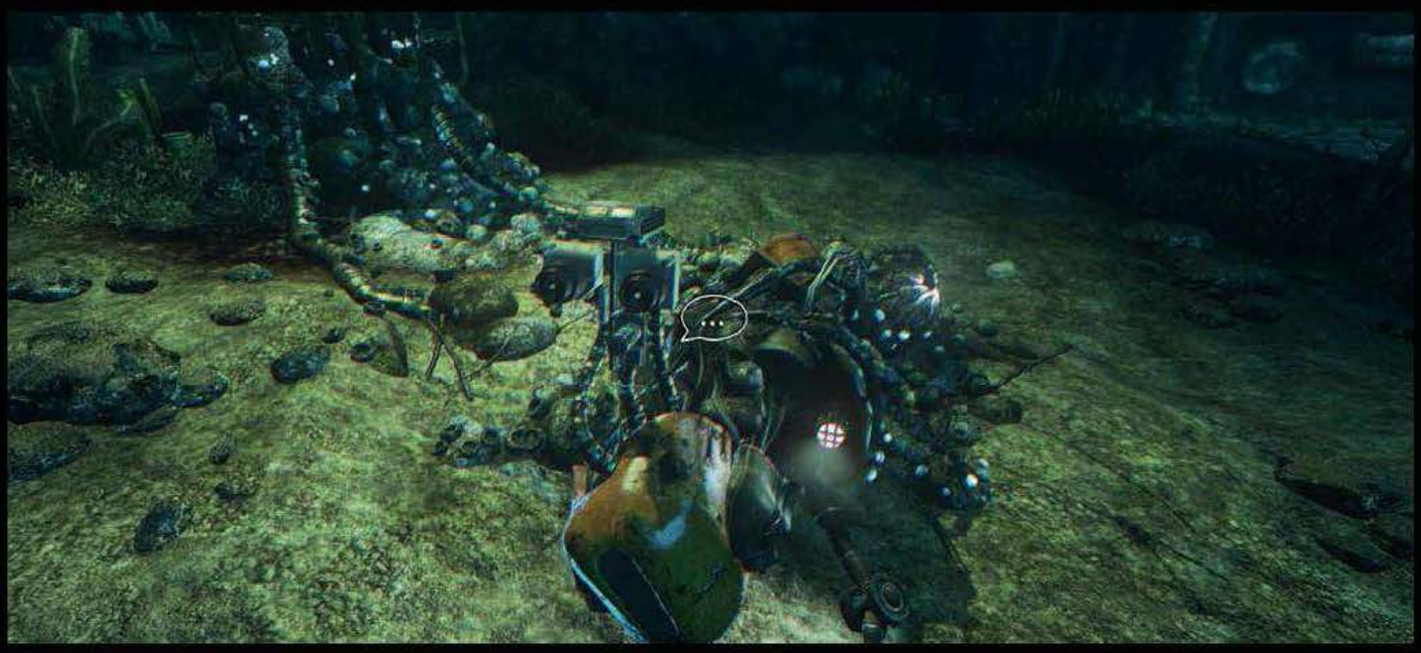
Gli assalti alla base, a fine partita, tirano fuori anche un po' di ignoranza. Pensate un po' quando introdurranno i barbari!

# SOMA

**Non preoccupatevi se un videogioco vi fa sentire frustrati, per la difficoltà dell'azione o per lo sforzo celebrale degli enigmi. Una vita virtuale può essere molto peggio.**

A cura di **Mario "Second Variety" Baccigalupi (secondvariety@thegamesmachine.it)**

High ▶ 27,99 € ▶ Assente ▶ Testi ▶ Frictional Games ▶ somagame.com ▶ PEGI 18+



## LA TRAMA SCI-FI DI SOMA È UNA DELLE PIÙ BELLE CHE MI SIA MAI CAPITATO DI VIVERE IN UN VIDEOGIOCO

Sono ancora preda della meraviglia, più che dell'orrore. SOMA non è solo un gioco che sa spaventare sul serio, come i suoi predecessori, ma rappresenta la sublimazione di un percorso che ha già portato alla nascita di un sottogenere horror – con decine di emuli indipendenti, accanto a un vero blockbuster come Alien: Isolation – e che in questo caso segue con forza maggiore la sua seconda anima, quella di un'avventura dinamica portata su un registro profondamente interattivo. Di questo e di altro parliamo anche nel dossier sulle opere del team svedese – per molti al livello di veri classici – mentre è bene anticipare in sede di review un nuovo fattore: la trama sci-fi di SOMA è una delle più belle e complesse che mi sia mai capitato di vivere in un videogioco, se non la migliore in assoluto, ed è sicuramente tra le più valide anche nel confronto con cinema e letteratura, forte del pazzesco meccanismo d'immersione che lega il racconto al gameplay. In due parole, uno stramaledetto capolavoro.

### JULES E PHILIP IN MEZZO AL MARE

Se l'influenza di Verne non può mai essere trascurata, quando si parla di tecnologie fantascientifiche sul fondo del mare, è il lavoro di Philip Kindred Dick (una fissa, lo so, ma stavolta non posso farne a meno) a fornire l'ossatura principale del racconto di SOMA, insieme all'unica citazione letteraria diretta, immediatamente all'inizio, riferita a uno dei temi centrali dello scrittore. "La realtà è ciò che si rifiuta di sparire anche quando smetti di crederci": una frase sapientemente ambigua, che illustra un fatto a prima vista ovvio e lo contamina con qualcosa di impalpabile, associando la realtà al sogno e, allo stesso tempo, sottendendo a un processo di acquisizione del "vero" semplicemente per via dogmatica. La realtà è lì perché la percepiamo attraverso i sensi, non perché abbiamo una prova inconfutabile della sua esistenza. Quella che il protagonista di SOMA deve accettare è particolarmente folle: da sfortunato commesso di un negozio di calendari, con i postumi del terribile incidente automobilistico in cui è morta la fidanzata, Simon Jarrett si ritrova catapultato un secolo dopo, nel 2104, in una base scientifica sul fondo dell'Atlantico. I suoi ricordi sono sintetizzati nella intro giocabile di SOMA: un attimo prima

Il gioco è costellato da miriadi di informazioni, a volte utili e altre semplicemente "scenografiche".

### IL SEGRETO DI SIMON

I primi due approfondimenti di queste pagine hanno una cosa in comune: rivelano un pochino di più sulla parte iniziale della trama, comunque a rischio spoiler per i più integralisti. La nozione più importante riguarda l'identità di Simon: scansioni celebrali come la sua vengono usate nel futuro come basi per le intelligenze artificiali, e una di queste viene attivata su Pathos II dalla routine che ha preso il controllo del sistema, WAU, chiaro omaggio di Frictional alla grandezza di SHODAN in System Shock 2. Sta a noi, quindi, decidere se Simon è ancora lui o qualcosa di completamente diverso, se è degno di rispetto o se è solo un eco di intelligenza in mezzo al vuoto.

## PRESERVARE LA MENTE

Altro giro, altra rivelazione "scottante" sulla trama (a rischio spoiler, lo ripeto). In questo caso, il dettaglio serve a collocare SOMA, direi a pieno titolo, fra i videogame post-apocalittici: la Terra del 2104 è stata colpita da una gigantesca cometa, ed è per questo che il personale di Pathos II, rimasto sul fondo dell'oceano, ha deciso di salvare una "copia" degli ultimi intelletti umani attraverso le loro scansioni, nel tentativo di preservare almeno una piccola scintilla della specie. Nel frattempo, la pericolosissima WAU gioca con la fusione di macchinari, cadaveri e personalità simulate, dando vita a sfortunate creature come... Beh, dovreste averlo già capito.

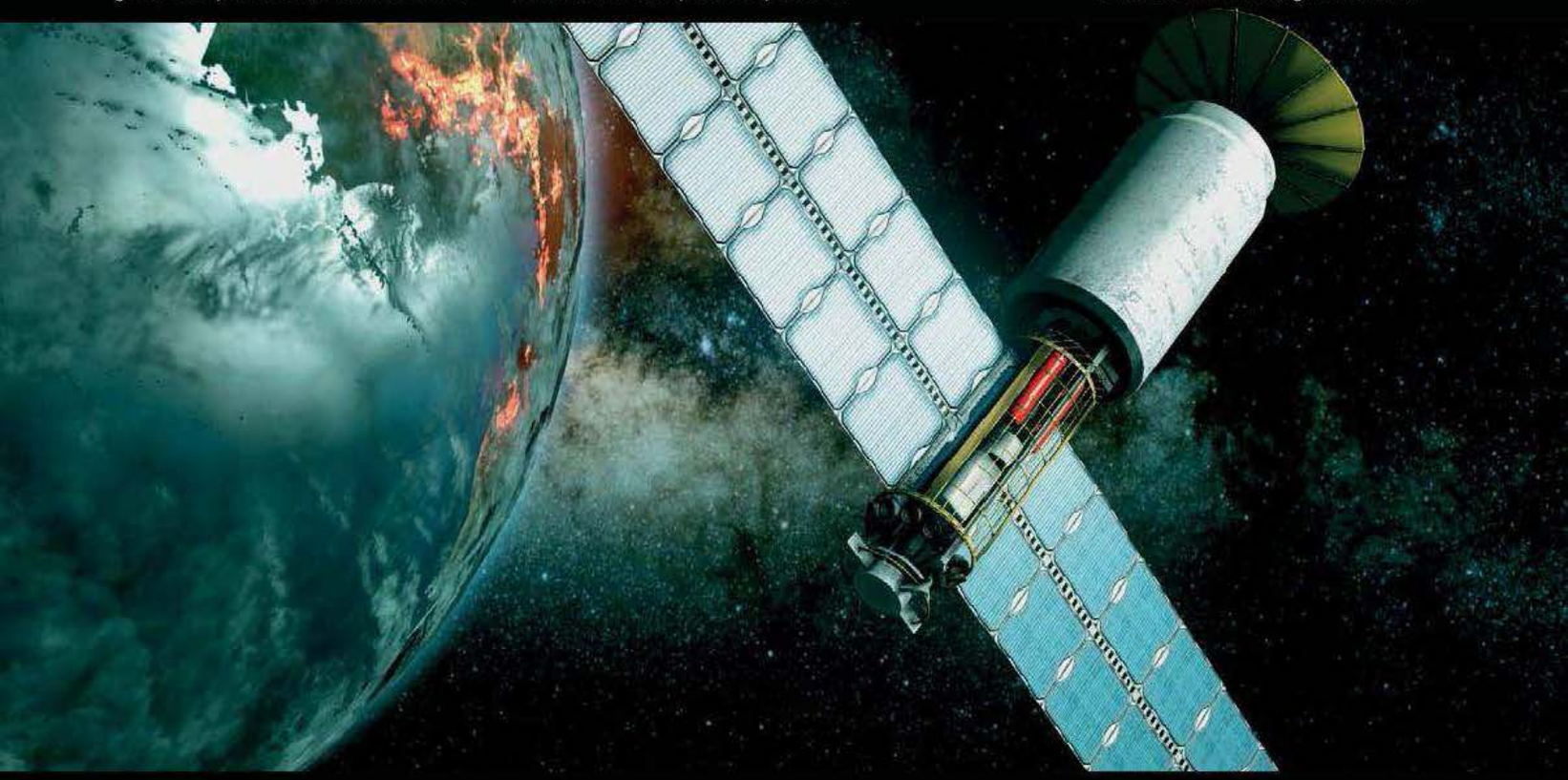
L'omnitool permette di interfacciarsi con i dispositivi, evolvendosi nel corso della trama.

Simon è dal medico per una seduta di "scansione celebrale", una tecnologia sperimentale per la diagnosi dei danni al cervello, e un attimo dopo si risveglia su una poltroncina da laboratorio all'interno di Pathos II, un enorme complesso che si occupa di tecnologie aerospaziali, di intelligenze artificiali e che ora sembra popolato esclusivamente da robot impazziti, convinti di essere persone umane... Di più non mi sento di dirvi, se non che i temi dickiani delle intelligenze artificiali e dell'identità assumono presto una connotazione originale e sorprendente, e che i twist della trama procedono fitti e mai superflui fino al finale, in qualche modo "logico" ma non per questo meno sconcertante.

### LA DIGNITÀ DI UN ROBOT

Il gioco è costellato da scelte di natura etica, che non vengono evidenziate artificiosamente e, anzi, fanno parte della pura esplorazione dell'ambiente. Tali azioni possono distinguere il nostro protagonista dal Simon di un altro giocatore, e se pensate che una simile possibilità sia data da tanti altri videogiochi, beh, avete ragione solo a metà, perché la coerenza e il fascino narrativo di SOMA arrivano a nobilitare anche questo aspetto. In termini di pura giocabilità, il titolo di Frictional fa quello che troppi action adventure hanno ormai dimenticato, portando il giocatore a farsi un'idea dell'ambiente esclusivamente con l'osservazione, senza icone d'obiettivo, dispositivi di posizione o fantasiose sovrimpressioni olografiche; tale impostazione riguarda anche i compiti principali, le diramazioni secondarie e, in parte, la visualizzazione minimale degli oggetti d'inventario e delle interazioni con l'ambiente, molto chiare ma mai invasive. Queste ultime rappresentano il massimo dell'accessibilità concessa dallo sviluppatore, almeno in termini di controlli, e si esplicitano in una manina bianca che va a indicare il gesto in questione (aprire un cassetto o una porta, ma anche "frugare" nelle memorie altrui), e che può comunque essere sostituita da un piccolissimo e indistinto circoletto, sgomberando la

**È IL LAVORO DI PHILIP K. DICK A FORNIRE L'OSSATURA PRINCIPALE DEL RACCONTO DI SOMA**

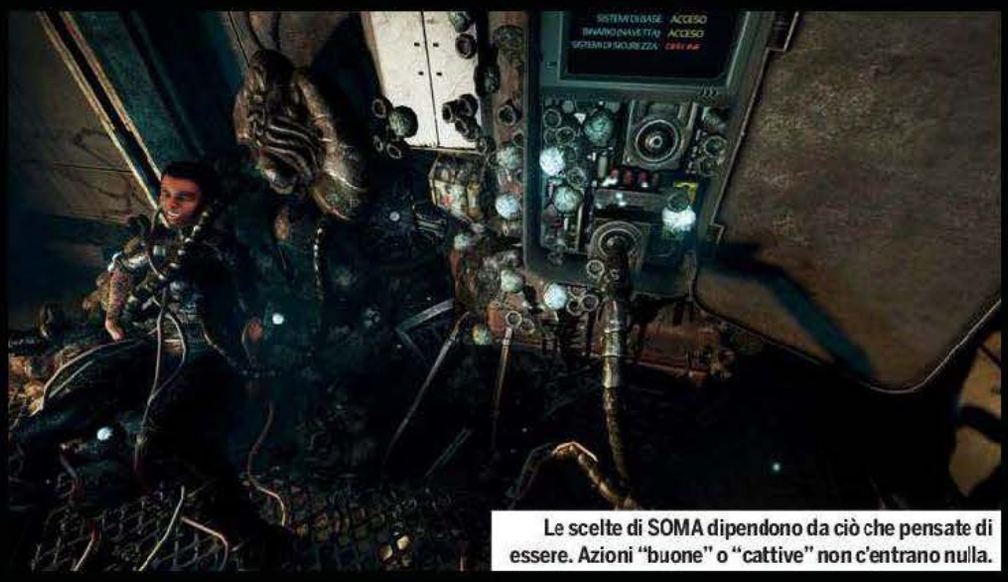


## ENERGIA DAL SISTEMA

Ho tenuto un box per un dettaglio puramente funzionale, circa la stessa sopravvivenza di Simon: la vicinanza ad altri titoli di Frictional è evidente, con la totale vulnerabilità del protagonista a forze incontrastabili, ma in questo caso vengono concesse un paio di chance per tentare una ritirata, o anche un'ultima run verso l'obiettivo, prima di essere definitivamente uccisi dalle creature. Dopo un attacco Simon zoppica e non riesce focalizzare bene l'ambiente, ed è possibile ripristinare la salute (pura percezione visiva, senza barre colorate o altro) solo infilando un braccio in alcune orride escrescenze, con cui la AI di sistema si alimenta e si espande.

visuale per il massimo dell'immersione. Abbiamo, poi, la solita e profonda interazione fisica dei giochi Frictional, ancora più precisa nel permettere di muovere/ruotare la grandissima parte degli oggetti sullo scenario, oppure nel far funzionare leve, cavi elettrici e meccanismi vari con movenze contestuali del mouse. Non mancano orribili creature da cui scappare e nascondersi, naturalmente, ideate con grande intelligenza e gusto per l'immagine: al di là del design dei mostri, solo passabile in un caso ma eccellente in tutti gli altri, la struttura orrorifica si tiene lontana dalle cosiddette "simulazioni di armadietto" (non ce n'è nemmeno uno, bisogna celarsi nell'ombra o dietro agli oggetti), e soprattutto non toglie spazio alla componente enigmatica, qui espressa con risultati eccellenti. SOMA evita coraggiosamente la scorciatoia dei "puzzle seriali", costruiti tutti sulla stessa idea, e anzi propone una serie di varianti che va dal classico codice della porta (uno in tutto il gioco) alle soluzioni logico-matematiche nella gestione di computer e apparecchiature, fino ai più intricati enigmi ambientali da affrontare senza mappe, braccati al buio da qualche immonda aberrazione. Tutto questo mentre il racconto tratteggia in modo eccellente non solo Simon, ma anche la comunità di scienziati e tecnici che hanno vissuto su Pathos II, a cominciare dalla nostra inseparabile compagna durante il gioco, la complessissima dottoressa Catherine Chun, che si manifesta a noi attraverso terminali e dispositivi portatili. È una tipa spassosa, Cath, e anche il linguaggio di Simon è scritto per non risultare mai greve, nonostante la connotazione estrema di ciò che viene raccontato. Roba da staccarsi da sé stessi e non tornare più.

**SIMON JARRETT SI RITROVA CATAPULTATO NEL 2104, IN UNA BASE SCIENTIFICA SUL FONDO DELL'ATLANTICO**



Le scelte di SOMA dipendono da ciò che pensate di essere. Azioni "buone" o "cattive" non c'entrano nulla.

## PATHOS SOTTOMARINO

Il voto clamoroso che vedete in calce all'articolo non sarebbe ancora giustificato, se il livello tecnico fosse quello di Amnesia: The Dark Descent. In quel caso ci saremmo lanciati nella solita lagna – fino a oggi giustificata – sull'incapacità dei giochi di Fricional di proporre un impianto tridimensionale davvero convincente, pur implementando una grafica relativamente realistica. Fortunatamente, per SOMA le cose sono andate in maniera diversa:

Il sistema di gestione degli oggetti è simile ma più raffinato rispetto ai predecessori.

Sisi, certo, è andata proprio così.

La stazione si compone di più siti e ha uno staff completo di ingegneri e scienziati in grado di costruire, assemblare e lanciare le navicelle spaziali più sofisticate al mondo.

Tutti pronti per il viaggio. Copritevi bene che fa freddino.

**NON C'È MOMENTO CHE NON RISULTI STUDIATO E "DIVERSO" DA UNA SEQUENZA PRECEDENTE**

il glorioso HPL Engine non è ancora al livello di altri motori per texture e modellazione poligonale, ma in questo caso risulta addirittura eccellente nella rappresentazione di un vasto paesaggio sottomarino, all'interno delle varie sezioni della base e a maggior ragione negli ambienti esterni. In molti passaggi SOMA fa letteralmente le scarpe a Bioshock 2, e certo le ambientazioni dei fondali, dell'ecosistema acquatico e delle strutture sommerse vanno aggiunte alla grande varietà del gioco, nel quale non passa un momento che non risulti studiato e "diverso" da una sequenza precedente. Prima di chiudere ho il dovere di segnalarvi un paio di vistosi bug, che hanno comportato il ricaricamento dei salvataggi (tanti e automatici) e nulla più. Nel primo caso mi sono trovato nel tipico "angolo maledetto" sfuggito a sviluppatori e tester, restando intrappolato nella portiera laterale di una navetta; nel secondo mancava un oggetto per la risoluzione di un enigma, un "chip" che non è apparso al compimento di una tal azione, accanto ai laboratori di Catherine. Se vogliamo, poi, il gran numero di elementi che si intrecciano nel racconto (e che accenno in un box, per chi ha meno paura degli spoiler) risulta talvolta eccessivo, per giustificare un po' artificiosamente l'enorme fardello di responsabilità e conoscenze tecnologiche che pesa su Pathos II. D'altra parte, non riesco a pensare a una vera ragione che vi debba tenere lontani dall'ultima fatica di Frictional, considerando le sue ginormiche qualità e il piccolo carico di problemi che si porta appresso, nonostante la notevole complessità. È vero che titoli come Outlast, o anche alcuni dettagli di Alien: Isolation, hanno spostato l'asticella più in alto sotto il profilo delle animazioni, e che solo in parte la soggettiva del gioco di Frictional ha seguito questa strada. Allo stesso tempo, alcuni potrebbero legittimamente non gradire le fortissime tensioni a cui il gioco ci sottopone, più sostenibili rispetto a quelle di Amnesia e Penumbra ma comunque pesantissime in un paio di passaggi. Tutti gli altri si devono assolutamente tuffare nei profondissimi abissi di SOMA, dove non sono mai stati e, chissà, dove forse vorranno tornare ancora una volta.

Il design è sostanzialmente originale, senza eccessive citazioni da Alien & company.

## COMMENTO

Prima di assegnare il voto ho ponderato con attenzione tutti i fattori, compresi i piccoli intoppi sul piano tecnico e i momenti meno riusciti, roba di pochi minuti su 8-10 ore di esperienza. Il risultato è sempre lo stesso: SOMA supera tutti i suoi illustri predecessori, Amnesia compreso, raggiungendo il massimo risultato possibile sotto quasi tutti aspetti, dalla rappresentazione dello scenario sottomarino al controllo della fisica di gioco, fino a una trama che può travolgere senza ritorno gli amanti della fantascienza di alto livello.

- + Narrazione ai massimi livelli
- + Sa terrorizzare al momento giusto
- + Tecnicamente molto più avanzato di Amnesia
- − Qualche sporadico bug

**VOTO [95]**

A cura di Davide "Shea" Mancini (shea.ak@thegamesmachine.it)

Mid ▶ 59,90 € ▶ Internet ▶ Completa ▶ EA Sports/Electronic Arts ▶ easports.com/fifa ▶ PEGI 3

TGM GOLD AWARD

# FIFA 16

## "Il calcio è l'arte di comprimere la storia universale in 90 minuti" (George Bernard Shaw).

Se si pensa al calcio giocato come una forma artistica piena di significati, ci si spiega tante cose che prescindono dalla tecnica e dalla tattica, come la misteriosa mutazione che una squadra, pur restando quasi intatta, può subire da un campionato all'altro oppure, come di punto in bianco, le cose semplici diventano difficili o viceversa. Questo perché non sempre tutto funziona allo stesso modo e, come ogni arte che si rispetti, ha bisogno di ispirazione e stile, due concetti difficilmente esplicabili o condivisibili da tutti. EA Sports, nella sua interpretazione di calcio, ha sempre scelto un punto di vista ben definito da cui raccontare la propria storia universale: uno sguardo televisivo, focalizzato sulla narrazione e l'emozione piuttosto che sul gesto tecnico in sé. L'anno scorso, nonostante l'arrivo su PC della versione next-gen ci abbia comunque portato un ottimo prodotto, è successo semplicemente che alcune cose iniziassero a sembrare forzate, eccessive, non funzionali. E allora, per nostra fortuna, in Canada hanno fatto quello che, a volte, anche i migliori allenatori non fanno: cambiare idea e rifondare la propria filosofia di gioco.

Kagawa si coordina al grido di: "Sono giapponese".

### GLI ATTACCANTI VINCONO LE PARTITE, LE DIFESE I CAMPIONATI

Rifondare non vuol dire cambiare, sia chiaro, ma semplicemente cercare uno stile nuovo per raccontare la propria storia, la propria visione del gioco: il "play beautiful" resta un dogma, ma la bellezza può essere accolta, declinata ed espressa in molti modi. Finalmente, l'approccio possibilista che ha contraddistinto le ultime edizioni del titolo si compie a 360°, e si può cercare in maniera compiuta e sensata il proprio modo di intendere il calcio, non solo di

**TUTTO PASSA PER UNA RINNOVATA AI CHE INTERPRETA LE FASI DI GIOCO CON SORPRENDENTE LUCIDITÀ**

Le prove abilità costituiscono il fulcro del nuovo sistema di allenamento.

Gli stadi sono realizzati con cura maniacale: l'Old Trafford in tutto il suo splendore!

Premio scatto "Figurine Panini" 2016. Ho pure segnato!

## FIFA 16 SANCISCE LA DEFINITIVA INDIPENDENZA TRA MOVIMENTO DI PALLA E GIOCATORI

fare gioco. La differenza è sostanziale, visto che prima la ricerca della via per arrivare al gol passava inevitabilmente per una propensione offensiva che ci costringeva, alla fine, alla verticalizzazione forzata verso i nostri giocatori più tecnici. Quest'anno, invece, complice un ritmo di gioco più umano e una maggiore fisicità dei giocatori, si può affrontare la partita in maniera totalmente libera grazie a un equilibrio tra i reparti finalmente convincente. Tutto passa per una rinnovata AI che interpreta le fasi di gioco con una sorprendente lucidità, con difensori che accorciano e si pongono in maniera corretta in diagonale o cercano di rompere le linee di passaggio con credibile autorevolezza e centrocampisti che svolgono rottura e costruzione con sicurezza e capacità di giudizio. Anche i portieri, per fortuna, sono stati coinvolti da quest'ondata di consapevolezza e adesso escono molto meglio, sia sulle velenosissime palle basse che sui calci d'angolo. È possibile, dunque, basare il proprio successo sul possesso di palla sottoritmo, ma anche difendere bassi e cercare l'imbucata in profondità, o al contrario essere aggressivi nella trequarti avversaria e portare tanti uomini a supporto della manovra, senza peraltro essere troppo vulnerabili alla terribile efficacia del contropiede avversario, che resta una minaccia costante ma contenibile con un sapiente uso del fisico dei propri difensori. Sì, perché per quanto i campioni dal baricentro basso siano sempre esaltati ed esaltanti mentre fanno poesia con la loro tecnica esplosiva, la praticità di un difensore ben piazzato può riportarli con i piedi, ma anche con il corpo, per terra grazie a durissimi ed efficaci contrasti. In un contesto di gioco così sfaccettato e bilanciato, anche dal punto di vista tattico si ha ampio margine di manovra, con gli schemi sui calci piazzati e le indicazioni personalizzate che assumono una valenza quasi fondamentale. Se, dunque, è la storia universale a essere messa in scena durante una partita di calcio, in FIFA 16, finalmente, non si fanno più discriminazioni di sorta.

### ESTETICA DEL CALCIO

Il bello del calcio, nella sua componente più irrazionale ed emotiva, quella che insomma ci fa innamorare dei gesti e delle imprese dei nostri beniamini, resta in ogni caso fra i punti fondamentali di FIFA, pur trovando, in questa edizione, un connubio inedito e indissolubile con la ragion pratica. Mi riferisco soprattutto alle due novità principali, pad alla mano: la prima è il passaggio teso, ovvero un suggerimento forte nello spazio che anticipa un tempo di gioco e taglia il campo, utile per ribaltare l'azione o eludere il movimento in copertura; la seconda è il nuovo sistema di finte senza palla che, pur offrendo un'arma a volte troppo potente agli amanti del futbol bailado, è una gioia per gli occhi in alcuni momenti. Queste due novità, in ossequio al bel calcio, sanciscono anche la definitiva indipendenza tra i movimenti

Rooney si carica sulle spalle lo United nel difficile derby di Manchester.

Gigi nazionale si allunga per sventare la minaccia. Quest'anno ci sarà tanto lavoro per lui.

## EA SPORTS È RIUSCITA A CORREGGERE IN TEMPO LA DERIVA PERICOLOSA VERSO CUI STAVA ANDANDO LA SERIE, SENZA PERÒ SNATURARLA

di palla e giocatori: la rivoluzione fisica in FIFA 16 sta proprio lì, nella bellezza della casualità che a volte questa separazione regala alla dinamica di gioco. Dai rimbalzi falsi alle deviazioni fortuite, fino a una maggiore coerenza dei movimenti dei corpi dei giocatori, tutto contribuisce a rendere le partite di FIFA più credibili che in passato, in una visione del bello che non si limita più solo alla forma televisiva, peraltro sempre più verosimile, ma va alla costante ricerca della giocata utile. In una delle mie prime partite con il Manchester United ho provato a sbloccare il derby in contropiede lanciando Rooney nello spazio con il venerabile Mata: con il nuovo passaggio teso ho anticipato Toure con un esterno dolcissimo, mentre Wayne guardava la palla e la inseguiva cercando di bruciare Otamendi, attentissimo a fare la diagonale. Mi sono accorto che Martial era a rimorchio e ho cercato una sponda di prima, sbilanciandomi: la conseguenza è stata che la palla rallentasse troppo sul terreno bagnato dell'Old Trafford, mentre la mia punta ha necessariamente dovuto tirare coordinandosi approssimativamente, calciando in maniera affrettata e larga. Nonostante ciò, la bellezza di quel movimento, e la constatazione di quanto le nuove condizioni dinamiche di tempo e campo potessero influire sulle mie giocate, mi hanno imbellito non poco. Questo è il calcio, recitava una pubblicità un po' di tempo fa.

## IL BRIVIDO DELL'INCERTEZZA

Ultimate Team torna con la sua pletora di carte per cui impazzire, ma soprattutto con una modalità draft che ricorda da vicino le arene di Hearthstone. In pratica, investendo 15mila crediti possiamo avere accesso a una serie di partite da affrontare contro altri giocatori con una squadra da realizzare al momento, scegliendo il modulo e i singoli giocatori da una rosa offerta dalla CPU. La modalità funziona meravigliosamente, e rappresenta un ottimo modo per sperimentare soluzioni diverse dal solito e, anche in caso di sconfitta immediata, si è ripagati con premi pari quasi all'investimento fatto.

Si può sempre seguire il mantra "play beautiful" e inventarsi numeri da circo.

Anche la Bundesliga può contare sui diritti ufficiali come la Premier: che spettacolo il muro giallo!

## 90° MINUTO

EA Sports ha avuto l'abilità e la sagacia di riuscire a correggere in tempo la deriva pericolosa verso cui stava andando la serie, senza snaturarla e senza rinunciare a quanto di buono fatto negli ultimi anni. Questo vuol dire tanto e, soprattutto, un titolo più solido e realistico rispetto all'anno passato, seppur ancora migliorabile nel futuro. Oramai l'impianto grafico, per quanto bello e sempre più "smooth", avrebbe bisogno di un revamp per ciò che concerne la resa dei giocatori, ancora un po' troppo plasticosi, soprattutto adesso che hanno il "peso" giusto in campo. Inutile dire che, nonostante gli sforzi di integrarla con un bel po' di banfa, la telecronaca fatica a essere piacevole, soprattutto per colpa di un Nava un po' sottotono in confronto a un Pardo abbastanza a suo agio. Dove, invece, la serie non ha bisogno di ritocchi è dal punto di vista delle modalità di gioco: oltre la solita e ulteriormente migliorata Ultimate Team (alle cui novità dedichiamo un box), finalmente la Carriera ha subito un bellissimo aggiornamento, che va a integrare un ottimo sistema di allenamento con cui migliorare le abilità dei giocatori allenati o del nostro avatar, inserisce la possibilità di giocare tornei pre-campionato utili allo sviluppo della squadra e all'economia della società, e migliora ulteriormente le trattative di mercato e la funzione degli osservatori. A corollario, non possono mancare le solite Stagioni online, il Pro Club e la possibilità di giocare con rose costantemente aggiornate in base al momentum della stagione. Ah sì, riguardo il famigerato deus ex machina occulto delle partite, nessuna traccia palese, se non quella, bella quanto la casualità del rimbalzo fasullo, che in alcuni momenti porta a far succedere cose inaspettate, come i 5 gol in 9 minuti di Lewandowski. Perché se c'è da raccontare la storia universale in una manciata di minuti è meglio essere pronti a qualche sorpresa. D'altronde, come si dice, la palla è rotonda, no?

**ORAMAI L'IMPIANTO GRAFICO, PER QUANTO BELLO E "SMOOTH", AVREBBE BISOGNO DI UN REVAMP**

## NON SOLO UOMINI

**Fra le grandi novità di FIFA 16 c'è l'introduzione delle nazionali femminili. Il lavoro svolto da EA per riprodurre le fattezze e le movenze delle calciatrici è notevole, tanto da risultare addirittura migliore rispetto al trattamento ricevuto dagli uomini. Dal ritmo e dalla tecnica completamente diversi, il calcio femminile è un'introduzione interessante che da un lato avvicina il grande pubblico a una disciplina in ascesa e dall'altro offre un simpatico diversivo alle solite logiche del gioco.**

Una spallata vale più di tante parole. E soprattutto ferma i contropiede.

Il nuovo ritmo di gioco favorisce anche lo sviluppo della manovra in modalità Professionista.

## COMMENTO

FIFA 16 porta il vero calcio su PC. L'anno scorso la fame di pallone next-gen ci aveva fatto accontentare di un gioco bello con qualche sbavatura di troppo, mentre in questa stagione EA Sports conserva saldamente il primato in classifica grazie a un bilanciamento ottimale delle fasi di gioco e una difesa finalmente credibile. Il "play beautiful" trova la sua dimensione in un'espressione di calcio che resta esteticamente inappuntabile, ma che si rivela soprattutto più pratica ed efficace.

- ⊕ Completamente ribilanciato
- ⊕ FUT Draft molto divertente
- ⊕ Modalità Carriera rivista
- ⊖ Poche novità nel comparto tecnico e grafico

**VOTO [92]**

A cura di Ivan "Kikko" Conte (kikko@thegamesmachine.it)

Mid ▶ 49,99 € ▶ Internet ▶ [illegible]eta ▶ Konami ▶ pes.konami.com ▶ PEGI 3

# PES 2016

## Tanto va Konami al lardo che ci lascia lo zampino.

Ho scritto un Backstage, in questo stesso numero, che vi tocca leggere subito dopo questa recensione, perché li prendo una certa posizione sul modo in cui certi publisher convertono su PC i loro prodotti, evidentemente destinati principalmente al mercato console, ma che chiedono a gran voce la giusta dignità anche sulla piattaforma cui fa riferimento la rivista che tenete ora tra le mani. PES 2016 è tra questi: dopo aver speso due settimane con la versione PS4 mi è presa un po' l'amarezza a giocarci su PC, non tanto per la pur minima differenza nei contenuti o per il gameplay (quest'ultimo, anzi, sostanzialmente identico), ma per la pochezza tecnica e, più in generale, per la frettolosità con la quale Konami ha svolto "il compitino". Un peccato, perché rispetto alla tristezza dell'edizione 2015, PES 2016 è finalmente un gioco di calcio fatto bene e che tenta di riportare la serie ai fasti di un tempo, peraltro riuscendoci in buona parte.

Hamsik e Nainggolan, è sfida di creste.

### TIKI TAKA, CHI TI CACA?

Pronti via, è sul campo che si vedono gli effetti di un porting che, per quanto riguarda il gameplay vero e proprio, arriva dritto dalla versione PS4 e non da quella PS3, come era accaduto lo scorso anno. La manovra si deve costruire con pazienza e intelligenza: gli avversari tendono a coprire gli spazi e a tagliare le linee di passaggio, mentre i nostri compagni liberano la corsa al portatore di palla con sovrapposizioni, movimenti a portare via l'uomo e perfino blocchi nelle tipiche situazioni congestionate da area di rigore. Semmai, guardando ai difetti, tocca segnalare come i portieri abbiano l'eccessiva tendenza a respingere tiri o cross che potrebbero tranquillamente trattenere, per la più classica delle "Nikazzi" (il modo in cui, nella vecchia redazione di Via Carducci, indicavamo il modo furbetto di segnare dopo un rimpallo sul portiere), pur comportandosi generalmente in modo decoroso. Il grosso, grossissimo difetto di PES 2016, a livello di Intelligenza Artificiale, risiede nell'arbitraggio, permissivo al limite della denuncia penale per maltrattamenti nei confronti dei calciatori. Il problema è serio non tanto quando ci si confronta con la CPU (che comunque un minimo ne approfitta), bensì al momento di andare online, laddove alcuni giocatori sfruttano sfacciatamente la cosa e trasformano le partite nel festival della scivolata impunita. Un peccato, perché il netcode – una volta tanto – sembra fare bene il suo lavoro fin da subito, nonostante qualche titubanza di troppo del sistema di matchmaking.

### TANTE COSE DA FARE

In quanto a modalità, PES 2016 non inventa nulla di nuovo e presenta ai blocchi di partenza tutta quella sfilza di opzioni a cui siamo stati abituati negli anni, compreso il recentissimo

**IL GAMEPLAY VERO E PROPRIO ARRIVA DRITTO DALLA VERSIONE PS4 E NON DA QUELLA PS3, COME ERA ACCADUTO LO SCORSO ANNO**

Pescare De Jong nella lotteria di MyClub non ha prezzo.

Un cartellino giallo è un evento assai raro, ma non per quel figlio di un exogino di Busquets.

Durante i replay PES 2016 sembra quasi un altro gioco. Sembra, eh.

## L'ARBITRAGGIO È PERMISSIVO AL LIMITE DELLA DENUNCIA PENALE

MyClub, ovvero il clone del celebre Ultimate Team di casa FIFA. Il ritocco più importante è toccato alla Master League, ora più incentrata sulla gestione economica e tattica della squadra, tanto da ergersi a modalità principale per quei lupi solitari che proprio non ne vogliono sapere di dispensare calcio sui verdi terreni dell'online. Non mancano, ovviamente, la Champions League (per i prossimi tre anni solo su Med... ok, lo sapete già) e tutta la pletora di coppe e campionati assortiti, anche se al solito risuona come un'eco in una caverna l'assenza delle licenze di alcuni club importanti, in particolare quelli della Premier League. Fortunatamente, la versione PC è facilmente moddabile: al momento in cui scrivo già sono innumerevoli le patch amatoriali che intervengono su questa storica criticità, fermo restando che per giocare online tocca comunque rivolgersi al roster ufficiale, a meno che il nostro avversario non "monti" il nostro stesso add-on (ma anche in quel caso si rischia di andare incontro a problemi di sovrascrittura delle rose da parte dei server di Konami).

### DE GRAPHICO BELLICO

Torno a bomba e in chiusura vi racconto di come PES 2016 non sia proprio il massimo da vedere, soprattutto se paragonato a quanto visto su PS4 e Xbox One. Capisco la necessità di allargare al massimo il ventaglio di utenza raggiungibile (compresi quelli in possesso di una caffettiera al posto della CPU), ma davvero siamo sotto la soglia del minimo sindacale, con texture piattissime, pochissimi shader applicati e un odore di old-gen lontano un chilometro. Certo, in questo modo PES 2016 gira anche su sistemi non di ultimo pelo, ma davvero non c'era modo di salvare capra e cavoli, consentendo anche a chi monta una Nvidia 980 di godere almeno delle stesse prestazioni delle versioni console? Peraltro, la pigrizia coinvolge anche la resa visiva di molti giocatori, in un'alternanza da disturbo bipolare: per un De Jong, un Pogba e un Ibra fotocopie dalle controparti reali, ci ritroviamo in campo gente come Abate e Busquets, due che paiono usciti più da una puntata di The Walking Dead piuttosto che da uno spogliatoio.

### BACI E CARESSA

Per il secondo anno la telecronaca è affidata al duo Caressa/Marchegiani. Le cose vanno meglio rispetto alla scorsa edizione, in particolare nell'intonazione delle voci e nell'alternanza tra il commento in diretta e quello tattico. Purtroppo le routine hanno ancora modo, di tanto in tanto, di pescare frasi fuori contesto... toccherà farsene una ragione.

A prescindere dalla grafica brutta, gli highlight sono comunque gradevoli.

### COMMENTO

Konami ha il brutto vizio di perdersi in un bicchiere d'acqua, in particolare quando si tratta di conversioni su PC. PES 2016 è, sul campo, assai simile alla controparte console, ma pecca in modo quasi imperdonabile al momento di guardare alla resa grafica, davvero troppo al di sotto del diretto concorrente FIFA perché non se ne faccia menzione e che puzza di old-gen già dalla schermata principale. Peccato, perché il gioco ci sarebbe anche, se mettiamo da parte l'arbitraggio inesistente e qualche incertezza di troppo degli estremi difensori. Sarà per il prossimo anno. Forse.

- ⊕ Sul campo ci si diverte assai
- ⊕ Tante modalità (ma mancano alcune licenze)
- ⊖ Graficamente sotto la sufficienza
- ⊖ Arbitraggio scandaloso

**VOTO [79]**

A cura di **Mario Baccigalupi (secondvariety@thegamesmachine.it)**

High ▶ Free to play ▶ Internet ▶ Assente ▶ Lesta Studios/Wargaming ▶ wargaming.net ▶ PEGI 7

TGM SILVER AWARD

# WORLD OF WARSHIPS

## Il multiplayer navale di Wargaming è arrivato in porto, carico di prelibatezze d'epoca e giganteschi mostri del mare. Sarà il caso di salutarlo con tutti gli onori?

Costruire il gameplay di World of Warships non dev'essere stato facile. Non a caso, tra gli esempi più noti in ambito "naval-videoludico" figura Silent Hunter, che si concentra sul versante simulativo e, soprattutto, spande a piene mani il naturale carisma dei sottomarini, la caccia o la fuga di questi colossi meccanici sul fondo del mare, le silenziose sortite in superficie e altri elementi di tensione che diversificano la serie da quella che può essere, almeno ludicamente parlando, una battaglia fra navi in mare aperto. È meno ostico inquadrare la materia sul versante strategico, naturalmente, ma le cose si fanno molto più difficili in ambito action, a maggior ragione se l'oggetto del gameplay sono gli scontri competitivi online. Occorrono una fluidità e una velocità d'azione che non sono proprie delle navi da guerra, e che diventano ancora più complesse da implementare nel caso in cui, proprio come in World of Warships, l'obiettivo è mantenere un'aura di verosimiglianza (più che di simulazione) e accuratezza storica, alla stregua dei cugini World of Tanks e World of Warplanes. L'arduo compito è stato affidato a Lesta, uno studio stanziato a San Pietroburgo che ho avuto il piacere di visitare qualche tempo fa, rendendomi subito conto – se la beta non fosse bastata – dell'elevatissima professionalità con cui la sfida è stata portata avanti. Un'operazione di fino, quella degli sviluppatori russi, che probabilmente non conquisterà le vette di partecipazione dei carri armati di Wargaming, ma si rivela ben più impressionante e desueta del più recente collega aeronautico. Meglio le navi degli aerei? Beh, no, ma l'originalità è tutta dalla loro parte.

Ogni azione è provvista di un suo specifico cooldown, dal cambio delle munizioni al rifornimento di estintori e aerei.

**WOWS GARANTISCE BUONA ACCESSIBILITÀ, MA NON SVILISCE SFIDA E VEROSIMIGLIANZA STORICA**

Spettacolare, non c'è che dire.

Le mappe sono una decina, alcune disponibili da subito e altre dopo il raggiungimento di un certo Tier.

**L'OBIETTIVO, NON FACILE MA CENTRATO, È SINTETIZZARE IL LAVORO DI CENTINAIA DI MARINAI IN POCHISSIMI GESTI**

## TRADIZIONE WARGAMING

Gli aspetti gestionali pre-partita risultano estremamente familiari, almeno a chi ha giocato a World of Tanks o War Thunder (più simulativo, il gioco di Gaijin, ma quasi identico nella struttura generale), e comprendono in questo caso un gran numero di navi da sbloccare nei tech tree, insieme a generose migliorie per scafi, armi di bordo e sistemi di difesa/riparazione, che possono opzionalmente portare il modello verso una nave di Tier superiore. Illustriamo in un box il sistema economico, che come in altri titoli di Wargaming non toglie alcuna possibilità ai giocatori totalmente "free" ma offre considerevoli boost di crescita a chi investe qualche soldino, senza con questo fornirgli armi o navi più potenti. Le differenze fra i giocatori si vedono tutte in mare aperto, quindi, e stavolta me ne sono accorto sulla mia pelle: nei test dello scorso inverno riuscivo a finire le battaglie quasi sempre in attivo, e soprattutto ero in grado di tornare in porto tutto intero la gran parte delle volte, invece di dover scegliere un'altra nave in attesa delle riparazioni. Evidentemente, per come ho interpretato la cosa (anche per non svilire troppo la mia dignità), i veterani di World of Tanks sono entrati di prepotenza nei server e ne influenzano il livello di difficoltà, a tutto guadagno di chi ricerca una sfida davvero tosta: millantare una forte vicinanza fra i rispettivi gameplay sarebbe esagerato, ma è indubbio che la fase di posizionamento all'inizio delle partite, la capacità di sfruttare i ripari (intere isole, in questo caso) e il lavoro di squadra rappresentano nodi centrali anche per World of Warships, insieme a un intelligente lavoro in fase gestionale. La mia identità di comandante è ancora in costruzione, insomma, e intanto le sto prendendo di santa ragione.

## PER NON FINIRE SUL FONDO

Descrivere le meccaniche dell'azione è meno facile del solito, a fronte di un modello che può ricordarne altri, come quello di WoT, nella lentezza dei movimenti e del sistema di puntamento, ma se ne distacca profondamente in tanti altri casi. L'obiettivo, per nulla semplice, è sintetizzare il lavoro di centinaia di marinai in pochissimi gesti: muovendo visuale e rotellina del mouse, ad esempio, possiamo spostarci fluidamente su tutte le postazioni di cannoni, con reticoli di mira che cambiano di colore a seconda dello stato e dell'allineamento con l'obiettivo, e vanno tenuti in particolare conto al timone delle corazzate, dotate di armi potenti ma anche molto lente; la navigazione, invece, è affidata ai tasti direzionali e a due comandi per virare più decisamente, con velocità e possibilità di movimento che risultano ben più generose rispetto alla realtà, per consentire manovre elusive e sortite di "sorpresa" altrimenti impossibili. Ciò detto, in qualsiasi situazione dovremo tenere in conto la particolare mobilità delle navi, la loro lenta accelerazione, l'enorme inerzia una volta che sono in movimento, e infine fare bene l'occhio sulla loro velocità e distanza, per anticipare il colpo se stanno navigando trasversalmente a noi. Il sistema di danni è diversificato sulle varie parti, con una generica barra affiancata, però, da altre icone e da messaggi più specifici, ad esempio per segnalare che una certa sezione è in fiamme, oppure che i motori sono momentaneamente fuori uso. La tastiera consente di selezionare munizioni normali o perforanti, aerei da ricognizione (del tutto automatici, a differenza di quelli delle porta-

Procedere in formazione è molto importante. Proprio a questo scopo è possibile formare flotte con tre amici.

La Yamato non ha bisogno di presentazioni. Merito della storia della WWII, naturalmente, ma anche di StarBlazer...

## LA CURA MANIACALE NELLA RICOSTRUZIONE DELLE NAVI È FRUTTO DI ANNI DI CONTATTI CON MUSEI, FORZE ARMATE E COLLEZIONISTI

ereei, estintori e consumabili vari, insieme al reticolo di mira "a raggio" per i torpedo, vero incubo delle navi più grandi e lente. Questo, almeno, è lo schema di controllo per incrociatori, cacciatorpedinieri e corazzate, mentre le portaerei rispondono a un sistema dedicato, per sottolinearne la diversa funzione strategica: i movimenti possono essere gestiti da una prospettiva tridimensionale, con uno zoom meno generoso, oppure da una comoda mappa strategica che consente di impartire ordini alla maniera degli RTS, prevedendo precise limitazioni per il controllo, le sequenze di ordini e la necessità di rifornimenti dei velivoli. Le modalità di gioco corrispondono sostanzialmente a tre varianti di Dominio, con l'obbligo da una parte e dall'altra di conquistare/difendere una o più zone di mare (delimitate da circoli di boe) in partite co-op e competitive, all'interno di un sistema di matchmarking del tutto identico a quello dei citati titoli di Wargaming, privo di liste server ma molto efficace nel bilanciare le forze per Tier ed esperienza.

### YAMATO VS MISSOURI

Al momento un limite relativo di WoPS è dato dal numero di fazioni, appena due, a cui si aggiungono un paio di navi premium per l'URSS. D'altra parte, la quantità di modelli a disposizione di Stati Uniti e Giappone è davvero ragguardevole, trentacinque per parte, così come è vasto il periodo di tempo considerato, dal 1906 al 1960, con una cura al

## PERICOLO NEI CIELI

Ovviamente in WoWS non è possibile pilotare gli aerei, per questioni di bilanciamento e semplice opportunità, ma è concesso di dirigere le loro azioni dalla portaerei, mandandoli all'attacco di altri velivoli oppure ordinandogli di bombardare gli obiettivi. Le contraeree sono il principale motivo di abbattimento, specie quelle delle navi con Tier più elevato, e tuttavia il lavoro degli aerei è assolutamente centrale in fase di ricognizione, per rivelare dall'alto gli avversari e tentare di "ammorbidire" (o distruggere, con un po' d'impegno) i più pericolosi. Inutile aggiungere che un importante pezzo di partita si gioca sulla difesa delle portaerei, che comprensibilmente tentano di annientarsi a vicenda.

Le portaerei possono usufruire di visuali specifiche, con icone chiare e ben studiate per attacchi e bombardamenti.

Mi sono fatto ridurre così solo per mostrarvelo (sìsì, dicono tutti così, ndkeiser).

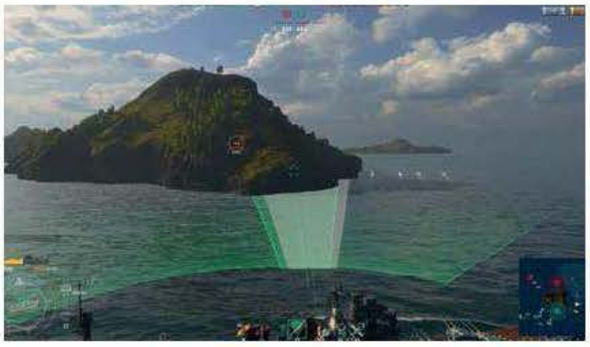
Fare l'occhio su distanza e velocità delle navi nemiche è uno dei primi passi del buon comandante.

## ECONOMIA DI GUERRA

Le risorse di WoWS sono quasi tutte connesse all'abilità del giocatore: in questa categoria rientrano i crediti e l'esperienza guadagnata in partita, insieme a un'ulteriore "free-experience" da acquisire completando le "missioni" (particolari soglie di prestazione da rispettare nei match). Tutte le risorse possono essere convertite o immediatamente usate, a seconda del caso, per comprare navi, slot nel porto, assoldare equipaggi o ricercare tecnologie. I Dobloni, invece, posso essere comprati sul sito ufficiale e permettono di acquisire bonus di crescita, navi rare o di essere scambiati con altre risorse: non sostituiscono l'abilità sul campo, ma aiutano parecchio.

limite del maniacale nella ricostruzione delle navi da guerra, frutto di anni di contatti con musei, forze armate e collezionisti privati. Va detto che in WoWS non ci sono modalità "storiche" come quella di War Thunder, con i modelli di un certo periodo, e tuttavia siamo ansiosi di provare al più presto (questione di settimane, secondo gli sviluppatori) le flotte in via di sviluppo, russa, inglese e tedesca, anche solo per donare maggiore coerenza e fascino alle battaglie fra i ghiacci, che davvero non si sono mai viste nel Pacifico della WWII. Il level design di baie, arcipelaghi e gruppi di iceberg è molto simile e può costituire un altro difetto, perdonabile in quanto difficilissimo da aggirare: le vere battaglie in mare aperto avrebbero offerto ben pochi appigli tattici, almeno nel contesto sostanzialmente arcade di WoWS, mentre gli isolotti più o

**GLI ASPETTI GESTIONALI RISULTANO FAMILIARI, SE AVETE GIOCATO A WORLD OF TANKS O WAR THUNDER**



meno frastagliati invitano a organizzare imboscate, a far uso di aerei da ricognizione e, in generale, a mettere in piedi una strategia degna di questo nome. Pollice alto anche per l'impianto visivo, non ai massimi livelli del momento (e chi lo è di questi tempi?) ma spettacolare e fluido nella rappresentazione delle battaglie, ad eccezione di un antialiasing non troppo efficace e nemmeno così leggero. Mi permetto solo di mugugnare un poco per l'assenza di veri eventi meteorologici, al di là degli sfondi evocativi e del valido sistema di illuminazione: simili dettagli facevano parte dei progetti per il gameplay, non necessariamente al day one, e speriamo trovino realizzazione in un tempo non troppo lontano. Voi cosa volete prima? Flotte o tempeste? Io voto per le seconde, tanto le navi arriveranno comunque.

Assenti nella beta, i rami skill dei Comandanti simulano a loro modo una migliore risposta dell'equipaggio agli ordini.

## COMMENTO

Rispetto alla preview il giudizio rimane sostanzialmente inalterato, anche se stavolta si traduce in un bollino argentato: in particolare, il sistema di controllo della navi si rivela sorprendentemente fluido in ottica competitiva, e riesce nel difficile compito di garantire una buona accessibilità senza svilire sfida e verosimiglianza storica. La gamma di modelli e personalizzazione è molto ampia, come da tradizione Wargaming, e dispiace solo un po' per l'inserimento iniziale di due sole flotte, insieme al fatto che il level design non riesce ad andare oltre a un certo livello di fantasia, semplicemente perché non può. Il resto va benissimo così.

- ⊕ Sistema di controllo eccellente
- ⊕ Carisma a profusione
- ⊕ Visivamente piacevole
- ⊖ Level design inevitabilmente limitato

**VOTO [86]**

A cura di **Davide "Shea" Mancini** (shea.ak@thegamesmachine.it)

High ▶ 49,99 € ▶ Internet ▶ Completa ▶ Visual Concepts/2K ▶ nba2k.com ▶ PEGI 3

TGM GOLD AWARD

# NBA 2K16

## "Il basket è l'unico sport che tende al cielo. Per questo è una rivoluzione per chi è abituato a guardare sempre a terra" (Bill Russell, Boston Celtics)

Uno dei motivi per cui la pallacanestro è uno sport che, al netto del doping economico del baraccone del sistema sportivo, mantiene una certa dignità è proprio per il suo abituare i giocatori a tenere lo sguardo in alto, verso il canestro. Sul parquet ci si fissa negli occhi sempre e comunque, fra compagni di squadra e tra avversari, in una lotta continua e senza sconti per raggiungere il dominio del cielo. È uno sport metaforico, in cui la collaborazione serve per mettere in moto imprese che vanno molto al di là delle capacità dei singoli e del tempo, per la costruzione di un'epica unica e storie magnifiche, come quella di Pau Gasol agli ultimi europei. Vincere nel basket vuol dire raggiungere un equilibrio tutto particolare tra rapidità di pensiero, comunicazione non verbale, unità di intenti, tecnica e, soprattutto, fisico, tanto fisico: dato che ci si guarda negli occhi, il contatto è tollerato e tollerabile, perché non ci si nasconde mai. Simulare quest'alchimia in forma ludica e virtuale è complicato, eppure Visual Concepts, da anni, riesce a raccontarci una visione sempre più approssimativamente reale dello sport della palla a spicchi. Anche in questa edizione preparatevi a vedere cose che, idealmente, pensavate non sarebbe stato possibile migliorare e, per carità, altre che vorrete dimenticare al più presto. D'altronde umanità e tecnica prevedono l'errore e possono anche tollerarlo, soprattutto in un sistema capace di supplire al fallimento, come succede in qualsiasi squadra che si rispetti.

Online è possibile giocare finalmente 5vs5 come nel Pro Club di FIFA!

**I MOVIMENTI DIFENSIVI E LA RESA FISICA DEL GIOCO SONO STATI SENSIBILMENTE RIVISTI**

Vogliamo parlare dell'editor? Ecco, parliamone. Nella mia squadra i giocatori li sveglio alle sei. Al telefono.

Nonostante l'età, Kobe è sempre Kobe. And one!

L'animazione del passaggio schiacciato è pura goduria.

**NBA 2K16 È ANCORA UNA VOLTA LA MIGLIOR SIMULAZIONE SPORTIVA DELL'ANNO, SENZA SE E SENZA MA**

## PICK AND ROLL VS DIFESA A UOMO

Il livello raggiunto da NBA 2K15 è assolutamente stellare, per cui non aspettatevi una rivoluzione come quella dello scorso anno. Visual Concepts viaggia in maniera salda sui binari del titolo 2015, consegnandoci un impianto di gioco che punta inevitabilmente sugli schemi vincenti della scorsa edizione, pur puntellando in modo convinto, serio e puntuale quel che alla lunga metteva a dura prova le rotazioni della squadra. Mi riferisco soprattutto ai movimenti difensivi e alla resa fisica del gioco, entrambi sensibilmente rivisti. Per cambiare marcia in difesa è stata modificata radicalmente l'AI dei giocatori, adesso molto più attenti ai tagli e ai movimenti offensivi e molto più reattivi nell'occupare lo spazio per rallentare la costruzione avversaria. Pad alla mano, invece, i giocatori "pesano" in maniera diversa e sono molto ben più piantati sui piedi, per cui ogni movimento teso a ostacolare il palleggio o una linea di passaggio è effettivo e pone continui problemi all'attaccante di turno. La rivoluzione fisica investe anche la fase attiva di gioco e modifica struttura, efficacia e modalità dei blocchi, che ora si chiamano con la pressione del tasto dorsale sinistro del pad, mentre al trigger è affidata la possibilità di scegliere il lato in cui il compagno si pianta per effettuare lo schermo. All'altro tasto dorsale è affidata la scelta dell'ordine successivo al blocco e se, dunque, effettuare un taglio e dove. Il sistema richiede più tempismo che in passato, ma garantisce il controllo totale sull'azione, a patto di evitare la chiamata di blocco in movimento, uno spettro arbitrale molto più spaventoso del solito. Gestire al meglio questa situazione è però fondamentale per il successo, dato che il pick and roll non è efficace come in passato, soprattutto a fronte di schemi difensivi molto più adattivi, elastici e facili da chiamare. Per non accumulare palle perse, tra l'altro, è bene acquisire familiarità con il nuovo layout dei tasti per ciò che concerne il passaggio, dato che adesso si può scegliere con totale libertà se effettuare un lob, un suggerimento schiacciato a terra, affidarsi al normale passaggio dal petto o addirittura forzare

## CHI NON SALTA BIANCO È

**Quello che indispone di più in myCareer è la spocchia con cui Spike Lee ha deciso di ignorare bellamente il prodotto ludico per raccontare la sua (solita) storia. Il risultato è l'imbarazzante controsenso di diversi punti chiave del racconto, come un giocatore di rating 55 che viene trattato come una stella della lega, ma soprattutto un imprinting narrativo che può funzionare solo con un giocatore di colore che viene dal ghetto di Harlem. Potete ammirare da voi il risultato nel ritratto della mia famiglia in questo box.**

Il primo piano obbligatorio del Barba: tra l'altro c'è un filtro grafico che si applica solo a barbe e capelli. Top Notch!

No, non è la tv. Giuro.

**NBA 2K16 OFFRE UNA COMPLESSA GALASSIA DI MODALITÀ CHE RUOTA INTORNO AL NOSTRO ACCOUNT**

la giocata, magari in maniera spettacolare con il Curry di turno. Mentre l'anno scorso Visual Concepts ci ha regalato il sistema di tiro in ritmo più naturalmente simulativo della storia dei videogiochi sportivi, peraltro ricalibrato in maniera estremamente fine in questa edizione, per il 2016 lo sviluppatore americano si è concentrato sulla riproduzione delle dinamiche intorno alla costruzione del tiro, con risultati strabilianti per credibilità e precisione. Se a queste piccole, ma essenziali, modifiche alla struttura del gioco aggiungiamo una tonnellata di nuove animazioni, una grafica fuori parametro e un rispetto degli stili di gioco individuali dei giocatori NBA ancora più integrale, è indubbio che sul piatto abbiamo ancora una volta la miglior simulazione sportiva dell'anno, senza se e senza ma.

## IL BOX DELLA COLONNA SONORA™

**Per un nome ingombrante che arriva ce n'è uno che saluta: quest'anno se ne va senza rimpianti Pharrell Williams, lasciando il posto alla console a un trittico di DJ (Mustard, Khaled e Premier) che ha selezionato e mixato una delle soundtrack migliori della storia del franchise. Il merito è aver pescato ad ampio raggio tra generi diversi, dal rap al rock, senza scadere mai nel banale, nonché della scelta di 2K di effettuare un mixtape delle canzoni più amate della serie e offrire una piccola lista di contributi internazionali (per l'Italia ci sono i Club Dogo... uhm).**

## IL PREZZO DEL SUCCESSO

La quasi perfezione raggiunta da Visual Concepts ha un prezzo da pagare, costituito da richieste hardware abbastanza esose a fronte di un'ottimizzazione non sempre eccellente (per quanto le patch abbiano immediatamente corretto il tiro) e la solita spada di Damocle dei caricamenti millenari da cui il gioco non riesce a svincolarsi. Quest'anno la situazione è leggermente migliorata, e come di consueto le attese sono mitigate dalle splendide introduzioni dallo studio virtuale, dalle statistiche e dalla possibilità di intervenire sulla gestione della squadra, peraltro rinvigorita, come l'intero titolo, da un'interfaccia completamente rivista e finalmente comoda e intuitiva. L'altro, solito, punto interrogativo della saga è il gioco online, con i server di 2K che pur ballando un po' troppo in avvio non hanno dato nessun problema invalidante durante il mio test, se non un paio di uscite forzate. Questo rappresenta un traguardo fondamentale, dato che NBA 2K16, ancora più del suo diretto predecessore, offre una complessa galassia di modalità che ruota intorno al nostro account. Su di esso convergono i punti esperienza da utilizzare per mi-

Pau Gasol, 34 anni, dominatore dell'europeo, zittisce chi credeva fosse il fratello sbagliato.

**LA COLLABORAZIONE CON IL REGISTA DI HE GOT GAME È L'ASPETTO MENO RIUSCITO DELL'INTERA PRODUZIONE**

gliorare le statistiche di gioco o manageriali del nostro avatar, o i crediti da investire nella rinnovatissima modalità MyTeam (finalmente degna dell'Ultimate Team di FIFA), che si è arricchita di tantissimi modi per ottenere carte aggiuntive e vede spiccare tra tutti "Dominio", una sfida online sul playground da affrontare 3vs3. Anche le altre modalità sono state riviste e migliorate, con myGm sempre più completa (e complicata), myLeague che offre la possibilità di importare nei roster i giocatori dell'Eurolega, e myPark e Pro-Am che consacrano in maniera definitiva il myPlayer, grazie alla possibilità di giocare al meglio sia sul playground che nel palazzetto, magari fondando un club con gli amici. A moltiplicare l'opulenza complessiva c'è anche un editor di squadre fuori di testa, che consente di creare una propria franchigia, rilocalizzarne una presente (anche durante myGm!) o definire al meglio il proprio team online, con tanto di canotte personalizzate e palazzetto fatto a modo. Dite che sto dimenticando qualcosa? Ah sì, Spike Lee...

## HE HASN'T GOT GAMING

In effetti ho volutamente lasciato in conclusione myCareer perché la collaborazione con il regista di He Got Game, di fatto, è l'aspetto meno riuscito dell'intera produzione. Senza giri di parole, lo sforzo di umanizzare questa modalità con una trama cinematografica e uno stile narrativo più efficace si è trasformato in un cortometraggio dalla sceneggiatura bloccata e poco originale, per nulla integrato con la parte giocata, per una dissonanza ludonarrativa che stride con l'estrema libertà offerta dalla carriera stessa, distruggendo almeno in parte ogni coinvolgimento. Quando la storia di Freq, il nostro protagonista, si conclude dopo il suo primo anno in NBA (fatto da 8 partite giocabili, sic!), Spike Lee libera il giocatore dalle manette di una sceneggiatura ingombrante e, anche con un bell'escamotage narrativo, ci consegna alla vera modalità myCareer, che al termine del purgatorio hollywoodiano esplode in tutta la sua potenza e il suo splendore, con una gestione della vita dentro e fuori dal campo ulteriormente migliorata, con un ottimo sistema di distribuzione dei punti e un feeling di gioco sontuoso. Ci spiace, Spike, sarà per la prossima... Ma anche no.

Dream Team italiano al campetto di periferia!

## COMMENTO

NBA 2k16, per fortuna, sarà ricordato come il più alto momento della pallacanestro virtuale, e non grazie alla collaborazione con Spike Lee. Il confronto tra gioco e trama mostra impietosamente che le regole del racconto del medium videoludico sono ben altre rispetto a quelle del cinema, e che non si possono fondere i due mondi. Per fortuna, però, sul parquet il titolo di Visual Concepts racconta storie meravigliose, fatte di parabole arcuate e di una tribolata ed epica ricerca di un cerchio nel cielo.

- ⊕ Graficamente folle
- ⊕ Immenso e complesso
- ⊕ Gameplay ancora più realistico
- ⊖ Spike Lee

**VOTO [95]**

A cura di Mario Baccigalupi (secondvariety@thegamesmachine.it)

Mid ▶ 44,99 € ▶ Internet ▶ Assente ▶ Cyanide Studios/Focus Home Interactive ▶ bloodbowl-game.com ▶ PEGI 16

TGM BRONZE AWARD

# BLOOD BOWL 2

**Ventidue giocatori entrano in campo, alcuni con i denti aguzzi, altri con zoccoli e corna. La folla scalpita, i barellieri sono pronti a raccogliere i cocci. Bentornati al Blood Bowl.**

Rileggendo la recensione del primo Blood Bowl, scritta la bellezza di sei anni fa, gli sforzi di Cyanide in questo sequel mi sono apparsi ancora più evidenti: in quell'occasione lo sviluppatore francese aveva tentanto di attirare nuovi giocatori affiancando a una modalità "Classic" (grossomodo con le regole della quinta edizione cartacea) un paio di varianti meno rigorose, tra cui un'opzione in tempo reale particolarmente manchevole sul piano delle AI; allo stesso tempo, con un approccio diametralmente opposto, il sistema di gioco sembrava fregarsene altamente dei nuovi arrivati, e non proponeva loro nessun vero cammino "propedeutico" alla sostanza dell'omonimo gioco da tavolo di Games Workshop. Tutto questo non impedì di premiare Blood Bowl con il Bronze Award di TGM, grazie al notevole adattamento delle regole originali, ma ci augurammo per il futuro la ridefinizione degli aspetti sopra menzionati – o anche il totale stralcio di alcuni di essi. Da parte loro, DLC e nuove edizioni hanno svolto il proprio lavoro nell'ampliamento delle squadre e nell'introduzione di nuove specializzazioni, lasciando tuttavia a Blood Bowl 2 il compito di riorganizzare la presentazione e il funzionamento del gameplay, vero punto nodale per l'allargamento delle platee.

Alcuni energumeni da centrocampo sono così stupidi da dover tirare il dado per qualsiasi attacco.

## UNA CAREZZA IN UN PUGNO

Tali premesse non devono far pensare a una qualche "violenza" sul sistema di gioco, bensì alla volontà di proporre in

**LE REGOLE SONO PROPOSTE IN FORMA PIÙ GENTILE, CON UNA ROBUSTA CAMPAGNA SINGLE PLAYER A FAR DA CICERONE**

L'ex giocatore Bob e il vampiro Jim negli studi di Cabal Vision. C'è anche una sfera magica in mondovisione...

I percorsi tra caselle vengono rappresentati in modo chiaro e visivamente pulito.

In campo è possibile portare qualche piccolo attrezzo. Ma proprio piccolo, mi raccomando.

**LO STRALCIO DELL'OPZIONE RTS HA CONSENTITO DI DEDICARSI MEGLIO ALLE AI DELLA MODALITÀ CLASSICA**

forma più morbida e omogenea le sue regole, senza modalità alternative ma con un solido single player a far da Cicerone. Il compito di introdurre la campagna è affidato al giornalista sportivo Jim e all'ex energumeno da centrocampo Bob, rispettivamente Vampiro e Ogre, che commentano ogni nostro passo nel campionato – da risibile squadra di Umani a vera star del BB – e ci accompagnano nella descrizione "sceneggiata" di qualsiasi elemento di gioco, con la giusta dose di ironia e qualche piacevole sorpresa. Si parte dai concetti più banali, con un paio di partite per presentare la griglia di caselle, le possibilità di movimento "libero" degli atleti (non interessato, cioè, dal lancio del dadi) e il meccanismo generale del gioco, simile per molti versi a una violentissima variante del football americano o, se vogliamo, a una versione fantasy del Calcio Storico; allo stesso tempo viene spiegata la dinamica del turnover per i passaggi di turno, una volta che una nostra unità è stata atterrata o ha fallito nel compiere una determinata azione (prendere la palla, ma anche sfidare i dadi per arrivare troppo lontano). Percentuali di rischio degli interventi, possibilità d'infortunio, crescita delle unità, skill e altre fondamentali regole vengono reintrodotte partita dopo partita, insieme all'acquisto di giocatori, sponsor e carte bonus (re-roll per i fallimenti o per riportare in campo gli infortunati, tra le più importanti), fino a raggiungere un quadro d'insieme simile – ma meglio organizzato – rispetto al gioco del 2009.

## PULIZIA DEL CAMPO

In un paio di box vi ricordo le fondamentali nozioni del Blocking e dei Blitz, padroneggiati in modo diverso dalle razze ma fondamentali in qualsiasi partita, mentre qui voglio rimarcare la cura sulla riprogettazione di interfacce ed elementi funzionali: la griglia di caselle è molto meno evidente, ad esempio, mentre le percentuali di rischio vengono mostrate lungo i percorsi pre-calcolati, pur senza impedire di spezzare la mossa e procedere per vie alternative. Evidentemente, poi, lo stralcio dell'opzione RTS ha consentito di dedicarsi meglio alle AI della modalità classica, con risultati non perfetti –

## TUTTO IL BLOOD BOWL MINUTO PER MINUTO

Accanto alle statistiche, che rappresentano sempre un ottimo modo per approfondire le strategie di gioco, troviamo la Cabal TV, un sistema di registrazione sempre attivo che non ripropone veri video dei match, ma ricostruisce gli incontri sulla base delle mosse effettuate e dell'agile motore di gioco. Peraltro, tutti i contenuti di Blood Bowl 2 passano per la quasi omonima Cabal Vision, una fantomatica rete televisiva ispirata al mondo di Warhammer in cui, appunto, lavorano il conduttore Jim e l'opinionista Bob, che commentano le partite con buona sagacia ma anche con un minimo di ripetitività. "The Bigger they are?" "The Stronger they punch!"

I Blitzer dei Bretoniani sono molto costosi, ma ripagano ampiamente in forza e duttilità.

soprattutto nei tempi di "ragionamento" dell'avversario artificiale – ma comunque rimarchevoli: al grado più basso, pressioni e aggiramenti rovinano facilmente gli schemi delle routine, che lasciano troppo spesso da solo il raccoglitore di palla e, in generale, presentano una scarsissima propensione al rischio; le cose, però, si fanno decisamente più serie dalla metà della campagna in poi, grazie a una maggiore audacia delle mosse, alla concatenazione di diverse strategie e all'introduzione progressiva delle altre sette razze di questa edizione (Bretoniani, Skaven, Chaos, Alti Elfi, Elfi Oscuri, Orchi e Nani), ognuna con i suoi ruoli e le sue strategie preferite.

**LA LEGGEREZZA D'INSIEME NON GIUSTIFICA LA RIDUZIONE DELLE OPZIONI VISIVE, E NEMMENO L'IMPOSSIBILITÀ DI RIDEFINIRE I COMANDI**

## MASSACRO TATTICO

**Pur se brutale nel concetto, il "Blocking" è una delle dinamiche più importanti del Blood Bowl, ancor più di quanto avvenga nel Football Americano. Per atterrare un avversario in una casella adiacente è necessario affidarsi ai dadi (da uno a tre, a seconda dei rapporti di forze) e a tutti i fattori tenuti in conto, ovvero ai quattro attributi, alle skill (schivate dei tentativi di atterramento, presa più salda, trucchi d'agilità e tante altre) e al numero dei compagni che ci spalleggiano nell'azione. È possibile accelerare l'eliminazione del nemico spingendolo fuori campo, dove sarà tempestivamente picchiato dai tifosi, ed è inutile aggiungere che il massacro sistematico degli avversari costituisce una delle tattiche fondamentali.**

## SCHIAFFONI ONLINE

Accanto allo storymode, la componente single player contempla creazione di squadre, competizione in apposite Leghe e conseguente crescita dei team, insieme a partite "amichevoli" in cui possiamo scegliere livello delle AI, durata dei turni (da 1 a 4 minuti), arena e altri dettagli dello scontro. Di fatto, però, è anche possibile bypassare tutta questa parte e sfidare fin da subito un avversario in carne e ossa, all'interno di quick match e campionati multiplayer in cui vengono immediatamente applicate tutte le regole del BB, a lato della rinnovata e piacevole fruizione del gameplay. Già al day one abbiamo trovato Leghe ben popolate e attive per iniziare un serio lavoro sulla squadra, anche alle primissime armi, rilevando la buona tenuta dei server e il mantenimento di una grande fluidità dell'azione, mai spezzata da problemi di net-code e sempre sostenuta dalla leggerissima grafica. Sono spariti i brutti "listoni" su cornici barocche per elencare squadre, giocatori e quant'altro, sostituiti da interfacce dal taglio più moderno che includono un nuovo e gradito marketplace, in questo caso con denaro puramente virtuale, per vendere gli atleti o comprarli da altri utenti.

Lo zoom ha una notevole apertura, dalla visuale del campo fino ai dettagli dei giocatori.

Ogni partita conta sedici turni in totale, otto per ogni cambio di campo.

Gli Skaven sono specializzati sulla velocità, più che sulla forza, ma non mancano le eccezioni...

## STAI LÌ CHE ARRIVO

Il Blitz, a differenza del Blocking, può essere eseguito una sola volta per turno, e consente di sfidare un avversario lontano sul campo da gioco, ovviamente all'interno del proprio spazio di movimento. Blitzer, Runner e altre classi, diverse a seconda della razza, presentano un rapporto tra mobilità, agilità e forza particolarmente adatto a questo scopo, mentre altre, come gli uomini di linea e i centrocampisti, sono concepite per gonfiare di botte i velocisti alla prima occasione. Ovviamente, qualsiasi azione di Blitz va programmata con grande cura, ed è bene supportare il Blitzer attaccando gli ostacoli sul suo cammino, oppure spalleggiandolo prima del suo attacco.

## PENSIERI POST PARTITA

Le maggiori attenzioni alla comunicazione visiva rendono Blood Bowl 2 più piacevole alla vista, affiancandosi al solito, generosissimo zoom e a un grado di dettaglio migliorato per modelli e texture. Ciò non significa, però, che tutte le debolezze siano state risolte: inquadrature talvolta decentrate e alcune animazioni legnose sono ancora lì, e certo l'ottimo framerate (sempre sopra ai 60 fps, al massimo del dettaglio con una 780 GTX) dipende anche da un conteggio poligonale alquanto contenuto, dai modelli del pubblico sempre uguali e da altri elementi grafici volutamente stilizzati. La leggerezza d'insieme, inoltre, non giustifica l'eccessiva riduzione delle opzioni visive, limitate a risoluzione e grado generale del dettaglio, e ancor meno l'impossibilità di ridefinire i comandi di gioco. Per questi ultimi, tuttavia, è concesso di scegliere i controlli del primo BB, quelli rivisti in questo capitolo (i migliori, a mio modo di vedere) e un'inedita mappatura per il gamepad, a conti fatti la più pratica e riuscita. La convincente prestazione del controller dipende dal chiaro sistema di selezione, con pratici menu a tendina per le azioni, ma va un pochino a discapito di mouse e tastiera: più di una volta, ad esempio, col topolino mi è capitato di premere il tasto "Fine Turno" mentre cercavo di cliccare sui giocatori in basso a destra, complice l'impostazione fin troppo "console-friendly" della visuale (stavolta BB2 è anche su PS4 e Xbox One), e potete solo immaginare le imprecazioni che ne sono scaturite. Non è esattamente stellare, infine, anche la quantità di razze presenti in questa prima versione, otto in tutto, analoga a quella del primo BB ma molto meno generosa rispetto alla Chaos Edition del primo capitolo. Tutto chiaro, no?

**LA PRESENTAZIONE DEGLI ELEMENTI DI GAMEPLAY È PIÙ ESSENZIALE, A VANTAGGIO DELLA GIOCABILITÀ**

Gli stadi sono in numero limitato, pur se ben fatti. Qui, manco a dirlo, siamo in terra elfica.

## COMMENTO

Raggiungere un equilibrio tra accessibilità e rigore non è mai cosa semplice, e Cyanide ha senz'altro toccato le corde giuste: in BB2 non troviamo più la controversa modalità RTS, e ci sono invece un piacevole re-design delle interfacce, uno storymode davvero utile ai neofiti e un'attenzione maggiore alle AI del sistema a turni, insieme a un'ottima impostazione e tenuta dell'impianto multiplayer. Sul voto va a incidere la scarsa personalizzazione in sede di controlli e grafica, e soprattutto una quantità di razze, otto in tutto, che si confronta inevitabilmente con le ventitré del primo Blood Bowl, rimpolpato nel tempo a suon di DLC e nuove edizioni.

- ⊕ Ottimo re-design, sia funzionale che grafico
- ⊕ Divertentissimo da giocare online
- ⊖ Poche razze, almeno in questa prima versione
- ⊖ Prezzo un tantino elevato

**VOTO [83]**

A cura di **Marco "Astro" Tassani** (astrotasso@thegamesmachine.it)

Mid ▶ 49,99 € ▶ Internet ▶ Testi ▶ Limbic Entertainment/Ubisoft ▶ mmh7.ubi.com ▶ PEGI 16

TGM BRONZE AWARD

# HEROES OF MIGHT AND MAGIC VII

**"Io credo che lassù, c'era un sorriso anche per me / La stessa luce che si accende quando nasce un re / Ma sono qui se tu mi vuoi, amore dei vent'anni miei."**

Vent'anni. Fa quasi paura pronunciarlo, soprattutto se questo lungo periodo si riferisce al nostro hobby preferito, in cui il tempo scorre innegabilmente più veloce del dovuto, in barba a tutti coloro che non erano d'accordo con il buon Einstein, videogiocatore di prima categoria (lo sarebbe sicuramente stato). Renderci conto che una saga videoludica va avanti da ben quattro lustri è spaventoso per svariati motivi: innanzitutto perché anche noi ex giovini virgulti cominciamo a sentire il peso dell'età, e ciò non è mai simpatico; in secondo luogo, spesso e volentieri siamo talmente legati alle vecchie glorie del passato che preferiamo vivere nei ricordi invece di correre il rischio e prendere in mano l'ultimo nato che, diciamocela tutta, potrebbe cestinare anni e anni d'amore. Tranquilli, possiamo tirare tutti un sano respiro di sollievo: l'ultimo capitolo di Heroes of Might & Magic ci ributta dieci anni nel passato. E questo, a scanso di equivoci, è il più grande complimento che si possa fare a un titolo del genere. Ed è anche il suo più grande difetto. Quanto è bello essere bipolari!

Avete presente quando parlavo di mappe ben curate? Ecco. Per scattare questa foto ho semplicemente inclinato la visuale.

## DON'T TOUCH ME

Correva l'anno 1995, e mentre Toto Cutugno voleva andare a vivere in campagna, un giovane Jon van Caneghem decide di fondere il gioco di ruolo classico, di cui i suoi Might & Magic erano gli araldi, con uno dei suoi generi preferiti, gli strategici, prendendo ampio spunto da King's Bounty, opera uscita nel '90 sempre dalla sua geniale

**QUESTO SETTIMO CAPITOLO È PALESEMENTE DEDICATO AI FAN DELLA SAGA**

Come potete vedere, il combattimento cambia ben poco rispetto al passato.

Gabbie di fulmini a metà prezzo al reparto incantesimi elementali.

Armature, armi e artefatti continueranno a far la differenza tra un eroe vittorioso e un eroe morto.

**LA LUNGA CAMPAGNA CONSISTE IN SEI STORIE RACCONTATE DAI RISPETTIVI LEADER DELLE FAZIONI**

mente. Da un esperimento del genere non poteva che venir fuori una saga colossale, sopravvissuta a diversi cambi di bandiera fino a quando, nel 2003, Ubisoft ne ha preso le redini. Riuscirà quest'ultimo capitolo a reggere il peso dei precedenti? Diciamolo subito e togliamoci il pensiero: sì, l'ultimo nato riesce ad appassionarci proprio come accadeva anni e anni or sono, con ben sei fazioni da controllare, più di sessanta ore da giocare solo in modalità campagna, a cui si aggiungono decine e decine di schermaglie, partite online e l'immancabile editor di livelli, razze ed eroi in grado di allungare non poco la vita del buon HoMM (quanto adoro questo acronimo), il tutto con la stessa formula che ci ha fatto passare chissà quante notti in bianco cercando di conquistare Ashan. Proprio per gli stessi motivi, questo settimo capitolo è palesemente dedicato ai fan della saga, che si sentiranno a casa sin dai primissimi attimi e accoglieranno a braccia aperte le novità proposte. Allo stesso modo, chi ha sempre mal digerito la lentezza tipica di questo genere, l'elementarità del sistema di combattimento e lo stile che caratterizza tutti i vecchi titoli, continuerà a rimanere della sua idea, e non troverà nulla di più appetitoso. Dopotutto, squadra che vince non si cambia, dico bene?

## C'ERA UNA VOLTA ASHAN

La lunga campagna consiste in sei storie raccontate dai rispettivi leader delle fazioni presenti in questo capitolo, bene o male tutte vecchie conoscenze come gli Haven, cavalieri e sacerdoti del Sacro Impero, gli Stronghold, orchi e uomini bestia che hanno conquistato la propria libertà versando il sangue dei maghi, la Necropoli, incantatori che hanno dedicato la propria vita allo studio dei morti, i Dungeon, elfi oscuri dediti all'arte dell'assassinio, i Silvani, elfi in comunione con la natura e i suoi abitanti, e infine l'Accademia, che racchiude le Sette Città dei maghi. Come potete ben immaginare avremo di che divertirci: ogni fazione vanta ben otto unità uniche, a cui si sommano quelle neutrali arruolabili con un po' di diplomazia o evocabili a suon di incantesimi; i rispettivi eroi sono caratterizzati da skill tree leggermente diversi, e le città sono migliorabili con un buon numero di infrastrutture abbastanza originali. Come spesso accade, le prime missioni fanno anche da tutorial, accompagnandoci per mano alla scoperta dei punti forti e deboli dei vari eserciti, ma

## QUALCUNO HA PER CASO DETTO PIXEL?

**A noi vecchi bacucchi basta poco per essere felici: qualche citazione, un po' di nostalgia e un camion di pixel. Ebbene, amici, siamo stati bellamente accontentati: tra le ricompense di Uplay, piattaforma necessaria per giocare a HoMM7, è possibile sbloccare la modalità Pixel, insieme ad altre simpatiche chicche come lama cavalcabili e teste giganti. Non avrei potuto desiderare nulla di meglio!**

Nella Necropoli mi aspettavo decisamente meno vita.

Salve, sono qui per... lodare il sole!

fortunatamente saranno condite da storie interessanti che si fanno godere pienamente. Dopotutto, la via per sopravvivere agli scontri online è lunga e tortuosa.

**I DIFETTI DI HEROES OF MIGHT AND MAGIC VII, SE TALI VOGLIAMO DEFINIRLI, SONO GLI STESSI DEI PRECEDENTI CAPITOLI**

## SQUADRA CHE VINCE...

Se avete trascorso gli ultimi vent'anni in una grotta, questo è un ottimo momento per ripassare insieme le meccaniche che caratterizzano la saga: il gioco, rigorosamente a turni, è suddiviso in giorni della settimana, periodo in cui i nostri eroi, accompagnati dai loro eserciti, possono esplorare le pericolose terre di Ashan in cerca di risorse da raccogliere (per l'occasione diventate addirittura sette), miniere e avamposti da conquistare, punti di interesse in grado di fornire enormi vantaggi e piccole orde nemiche sempre pronte a sbarrarci la strada. Enorme importanza riveste anche la gestione delle città, in cui giorno dopo giorno dobbiamo, materie prime permettendo, erigere strutture in grado di fornirci unità militari a cadenza settimanale o svariati vantaggi per il nostro regno. Assolutamente da lodare l'aver imposto delle scelte durante le costruzioni: non possiamo ottimizzare la produzione di tutti i tipi di soldati, e con buona pace di chi vuole la botte piena e la moglie ubriaca dovremo focalizzare i nostri sforzi verso le unità da noi preferite. Immancabile poi la scacchiera che appare ad ogni scontro armato: una volta disposte le armate, turno dopo turno muoveremo le nostre pedine secondo il loro ordine d'iniziativa, a cui si affiancherà anche il nostro avatar. Ebbene sì, finalmente l'eroe alzerà la propria arma verso il nemico, invece di limitarsi a magie offensive e difensive. Onestamente ho sempre ritenuto il sistema di combattimento di HoMM sin troppo semplicistico, ma devo ammettere che con il settimo capitolo le cose sono andate leggermente meglio: attaccare dai fianchi o dalle spalle garantirà un enorme bonus ai danni, costringendoci a porre molta più attenzione alle nostre mosse e, perché no, a sfruttare appieno gli incantesimi a nostra disposizione.

## IL CONCILIO DELLE OMBRE

Tra le fazioni presenti in HoMM7 ve ne sono ben due, i Silvani e i Dungeon, create con il supporto degli utenti, grazie appunto al Shadow Council: nei mesi scorsi ogni decisione relativa a tali razze è stata presa interpellando gli utenti nell'apposita sezione del sito, a partire dal loro background fino ad arrivare alle caratteristiche delle singole unità. Chapeau!

Potete essere retti e giusti quanto vi pare, ma un giro al Mercano Nero non si rifiuta mai.

Non tutti i vampiri luccicano al sole...

In groppa ad un unicorno a massacrare daini fantasma? Anche questo è HoMM!

## ... SI CAMBIA POCO

I difetti, se vogliamo definirli tali, sono gli stessi dei precedenti capitoli, e dipendono soprattutto dalle papille gustative di chi assapora l'opera: esplorare le enormi mappe e combattere contro le armate neutrali può risultare sin troppo ripetitivo, soprattutto verso le fasi finali della partita in cui il nostro eroe è accompagnato da enormi eserciti. Qui viene in nostro aiuto il combattimento automatico, grazie al quale in pochi attimi vedremo i risultati dello scontro e, in caso non ci vadano a genio, possiamo tranquillamente ripetere la battaglia manualmente. E se ancora ci pentiamo di qualche nostra infelice mossa, è possibile ricominciare da capo senza cadere in un vortice di caricamenti. Le mappe di gioco, grazie a un sapiente utilizzo dell'Unreal Engine 3, sono una vera meraviglia per gli occhi, ricche di dettagli e giochi di luce: fermarsi per fare uno screenshot in un titolo di questo genere è un evento più unico che raro, eppure mi son ritrovato più volte a massacrare il tasto assegnato a questa funzione. Infine, non poteva mancare il comparto multiplayer: per prendersi a schiaffi con amici e conoscenti bastano pochi istanti, e se non intendiamo infilarci in una lunga partita all'ultimo sangue possiamo anche accontentarci solamente di uno scontro armato, dimenticandoci della gestione delle risorse e dell'esplorazione. Insomma, il discorso è semplice: se nelle vostre vene scorre sangue e HoMM, preparatevi a qualche centinaio d'ore di dipendenza, mentre se avete sempre mal digerito la saga non sarà di certo questo episodio a farvi cambiare idea. Qualcuno potrebbe classificare questo approccio maledettamente "vecchia scuola" come mancanza di coraggio da parte di Ubisoft, ma onestamente non riuscirei a immaginare un Heroes of Might and Magic con meccaniche e novità che si discostino troppo da quelle che abbiamo imparato ad amare nel corso degli anni. Non posso quindi che ritenermi soddisfatto dall'ultimo nato di questa storica saga, e non posso che augurargli altrettanti capitoli, ché non mi dispiacerebbe continuare a combattere demoni ad Ashan anche da vecchio.

**LE MAPPE DI GIOCO SONO UNA VERA MERAVIGLIA PER GLI OCCHI**

## ASHAN FAI-DA-TE

**Poteva forse mancare l'editor con cui massacrarsi a colpi di nuove mappe, scenari, fazioni ed eroi? Ma certo che no! Con pochi clic del mouse possiamo liberare l'artista nascosto in noi, e ovviamente condividere le sue opere con il resto del mondo. Scelta sicuramente vincente, che non fa altro che allungare enormemente la già infinita longevità di quest'ultimo capitolo della saga di HoMM.**

Ma che bel castello. Marcondirondirondello.

## COMMENTO

Il settimo capitolo di quest'immortale saga racchiude vent'anni di storia, e ci piazza davanti alla stessa tipologia di gioco a cui ormai siamo più che abituati. Non manca qualche piccola novità, sia sul campo di battaglia che nella gestione dell'eroe e del regno, ma come abbiamo ripetuto più volte, questo è un titolo palesemente pensato per gli amanti della saga. Se non avete mai provato un Heroes of Might and Magic prima d'ora potrebbe essere la volta buona; di contro, se non avete mai apprezzato il genere, non sarà certamente HoMM VII a farvi cambiare idea.

- ⊕ **È proprio Heroes of Might and Magic, in tutto e per tutto**
- ⊕ **Qualche interessante novità rispetto al passato**
- ⊕ **È assolutamente vecchia scuola...**
- ⊖ **... e proprio per questo può puzzare di vecchio**

**VOTO [80]**

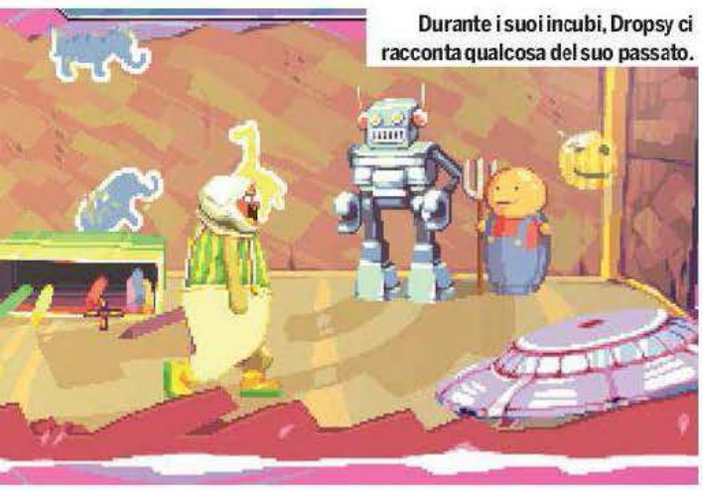
A cura di **Paolo Besser** (paolone@thegamesmachine.it)

Low ▶ 9,99 € ▶ Assente ▶ Assente ▶ Tendershoot/Jolly Corpse ▶ dropsytheclown.com ▶ PEGI n.d.

# DROPSY

**Un gioco in cui bisogna fare del bene a tutti potrebbe seriamente nuocere ai pregiudizi dei benpensanti. Arricchiamolo con un po' di particolari grotteschi!**

La figura del clown è sicuramente quella più controversa di ogni circo che si rispetti. Certo, ci sono sempre i domatori contro cui si scagliano gli animalisti, o i giocolieri contro cui si scaglia il sindacato dei birilli, ma il clown occupa sempre un gradino più in alto nella scala del carisma. È pitturato e vestito in modo che nessuno possa riconoscerlo, subentra come un collante fra un gioco di prestigio e un'evoluzione acrobatica, nessun annunciatore lo presenta mai come "il grande..." eppure, se si pensa a un circo, il primo artista che viene in mente è proprio lui, anonimo, irriconoscibile, l'uomo triste che fa ridere i bambini, ma che può far loro anche tanta paura.



Durante i suoi incubi, Dropsy ci racconta qualcosa del suo passato.

## DUALISMO COSMICO

Proprio questa figura, apparentemente contraddittoria e stabilmente collocata sul confine tra il bene e il male, è il protagonista di una strampalata, originale e a tratti commovente avventura grafica. Dropsy il clown infatti non è molto amato dalla gente: con la sua corpulenza esagerata, la faccia deturpata e una triste nomea, dovuta a un tragico incidente di cui è sospettato colpevole, fa paura ai fanciulli e suscita reazioni di disprezzo, sebbene nel profondo del suo animo si celi il cuore candido di un bambino. Un bambino apparentemente inconsapevole del mondo che lo circonda, alla costante ricerca di amore e approvazione. Un bambino che vuole soltanto abbracciare tutte le persone e le cose che incontra, per farle sentire meglio, e poi andarle a disegnare su un foglio da apprendere in camera sua, come trofei. Non tutte le persone, però, possono apprezzare un omaccione grande, grosso e unticcio che le vuole abbracciare: per vincere la loro resistenza Dropsy dovrà comprenderne i bisogni e cercare un modo per soddisfarli. Ottenendo la loro riconoscenza, Dropsy potrà finalmente abbracciare anche loro e fare pace con i suoi demoni interiori, che si presentano sotto forma di incubi ogni volta che va a dormire. È dunque chiaro che il nostro infantile pagliaccione senta il bisogno di espiare qualcosa, ma di che cosa si tratti, esattamente, lo scopriremo solo alla fine del gioco.

## UNA TROVATA GENIALE

Nelle avventure grafiche, solitamente, le location sono suddivise in aree geografiche

**CI SONO LUOGHI E PERSONE ACCESSIBILI SOLO IN DETERMINATI ORARI, CON ENIGMI LEGATI ALLO SCORRERE DEL TEMPO**

La reazione terrorizzata del bambino qui sotto è francamente comprensibile...

Un po' come negli RTS, la mappa si "libera" dalla nebbia a mano a mano che esploriamo il mondo.

**LA FELICITÀ DI DROPSY DOPO UN ABBRACCIO È SIMILE A QUELLA DEI BAMBINI**

ben circostanziate e diventano accessibili solo dopo aver risolto tutti gli enigmi di quella precedente. Questo tipo di approccio serve a dare al giocatore un riscontro immediato dei suoi progressi e a rassicurarlo del fatto che no, non si è lasciato proprio nulla alle spalle ancora da fare. Dropsy sceglie un approccio diametralmente opposto e mette a disposizione un micromondo che il giocatore può girare liberamente, come e quando vuole, di giorno e di notte, trovandovi personaggi diversi in base all'ora. Ci sono poi luoghi accessibili e persone che si possono abbracciare solo in determinati orari, e di conseguenza vari enigmi legati indissolubilmente allo scorrere delle lancette dell'orologio. Il tempo passa muovendosi da una schermata all'altra, pertanto è necessario prendere dimestichezza con la mappa del luogo e calcolare anche i tempi di percorrenza da un posto all'altro. Per fare prima, Dropsy può riposarsi nel suo letto o nei giacigli di fortuna che trova qua e là restando vittima, però, dei suoi incubi (fasi che ci tocca attraversare, il più delle volte, senza una vera interazione con l'ambiente). L'originalità della cosa, tuttavia, si ritorce talvolta contro il gioco a causa di una meccanica degli enigmi eccessivamente rigida: perché mai un personaggio dovrebbe odiarci di giorno e amarci di notte? Perché, se posso logicamente risolvere un problema in un certo modo, devo per forza trovare quello che si sono inventati i programmatori? Succede spesso.

## DI POCHE PAROLE

I clown, si sa, non parlano gran che nelle loro esibizioni. In questo gioco però non lo fa praticamente nessuno: si esprimono tutti per pittogrammi, riassumendo concetti anche piuttosto complessi (per es.: "mi sento sola e vorrei che qualcuno mi regalasse dei fiori"), e sarà parte delle nostre incombenze comprenderne il significato. Talvolta per risolvere gli enigmi è necessario fare ricorso a un cagnolino che ci segue ovunque andiamo, le cui uniche interazioni con l'ambiente sono scavare una buca o far pipì. Tanto basta, però, a dare spessore e un tocco di originalità a un'avventura che, per via delle scelte grafiche adottate, rischia a ogni piè sospinto di affogare nel mare magnum delle produzioni indie, ormai quasi tutte tragicamente accomunate dall'invadenza dei pixel formato LEGO. Un aspetto vintage che ormai sta diventando scontato e ripetitivo.

Ce l'abbiamo fatta! Abbiamo ottenuto l'abbraccio di un altro personaggio.

## COMMENTO

C'è qualcosa di misteriosamente magnetico in questo gioco, che ci costringe a soprassedere sull'aspetto grafico, sulle trovate grottesche, sull'eccessiva rigidità degli enigmi, e ci spinge ad andare avanti. È l'incredibile senso di compiacimento che si prova a ogni buona azione, che ci fa sentire piccoli eroi ogni volta che Dropsy ci regala un sorriso di felicità dopo un abbraccio: un po' come quei sorrisi elargiti dai bambini quando, ai loro occhi, abbiamo fatto – con una banalità – una cosa pazzesca! Dropsy è così, un gioco consigliato solo alle persone empatiche e ai cuori teneri. Tutti gli altri si astengano, perché potrebbero vedervi solo un titolo strano con una grafica sgranata.

- ⊕ Inquietante, ma originale quanto basta
- ⊕ Fare del bene è sempre fonte di grande soddisfazione
- ⊕ Colonna sonora varia e azzeccata
- ⊖ Enigmi troppo rigidi, talvolta illogici

**VOTO [76]**

A cura di Daniele "Alteridan" Dolce (alteridan@thegamesmachine.it)

Mid ▶ 44,99 € ▶ Internet ▶ Testi ▶ Eugen Systems ▶ actofaggression-game.com ▶ PEGI 16

# ACT OF AGGRESSION

**Sapevate che c'è una società segreta che ha deciso di controllare il mondo intero da dietro le quinte? No, niente Illuminati o lucertole antropomorfe, solo un gruppo di magnati annoiati.**

Anno 2025, l'economia mondiale è nel pieno della peggiore recessione mai vista dal secondo dopoguerra, e tutto ha avuto inizio qualche anno prima, quando la borsa di Shangai ha bruciato miliardi di dollari mandando in tilt l'intero impianto economico cinese. Crisi manufatturiera? Speculazione finanziaria? Decisioni politiche scellerate? Niente di tutto questo: la colpa sarebbe da addossare a un attacco hacker, diverse righe di codice che hanno messo in ginocchio una superpotenza e hanno fatto crollare come tasselli del domino tutta una serie di paesi del terzo mondo, schiacciati sotto il peso di un debito pubblico ormai diventato insostenibile.

## LEONI, CAPRE E SERPENTI

Questa è la premessa, per la verità piuttosto banale, alla base delle vicende dell'ultimo strategico in tempo reale sviluppato dai francesi di Eugen Systems, i papà della serie Wargame e di Act of War, di cui questo Act of Aggression vuole essere il successore spirituale. Un RTS che vede come protagonista una speciale task force segreta messa in piedi nei corridoi delle Nazioni Unite grazie a un accordo tra alcuni dei paesi membri che hanno siglato il cosiddetto Protocollo Chimera, al fine di investigare sugli eventi che hanno portato alla recessione e consegnare alla giustizia i responsabili dell'attacco al mercato azionario cinese. La campagna single player che ne deriva è formata da una

**LA TRAMA STRIZZA L'OCCHIO ALLE OPERE DI TOM CLANCY, SENZA AVERE PERÒ LA MEDESIMA FORZA NARRATIVA**

La visuale satellitare offre un buon colpo d'occhio sugli edifici e sulle unità coinvolte nel conflitto.

Le conseguenze di un bombardamento restano visibili e impattano anche sul gameplay.

Il motore di gioco, pur restando molto scalabile, garantisce una fedeltà visiva molto alta.

**LA COMPONENTE CENTRALE DI ACT OF AGGRESSION È RAPPRESENTATA DAL MULTIPLAYER COMPETITIVO**

decina di missioni di difficoltà crescente da affrontare nei panni del comandante delle forze ONU, e una manciata di scenari in cui controlleremo le forze del Cartello, la misteriosa organizzazione artefice del crack finanziario foraggiata da multinazionali e compagnie militari private. Il team parigino tenta di far immergere il giocatore in un thriller fantapolitico che strizza continuamente l'occhio alle opere di Tom Clancy, senza averne la forza narrativa: il tutto si basa su un eccessivo utilizzo di cliché che rende la trama scontata e priva di mordente. Va ancora peggio nelle scene di intermezzo, realizzate con semplicissime immagini statiche e con dialoghi minati da una recitazione di bassissimo livello. Insomma, siamo ben lontani dai fasti dei filmati registrati con attori in carne e ossa visti in Act of War.

## POTENZIALE INESPRESSO

Nelle intenzioni degli sviluppatori, Act of Aggression avrebbe dovuto riportare in vita lo spirito degli strategici in tempo reale della cosiddetta età dell'oro, quella che negli anni a cavallo tra il secondo e il terzo millennio ci ha regalato perle come i vari episodi di Command & Conquer. Un obiettivo ambizioso che non viene raggiunto a causa di alcuni errori di design, come l'aver progettato due delle tre fazioni in modo tale che abbiano uno stile di gioco sostanzialmente identico. Oltre ai già citati Chimera e Cartello, anche l'esercito degli Stati Uniti può essere schierato sui campi di battaglia, ma ha un feeling fin troppo simile ai militari che operano sotto l'egida delle Nazioni Unite, puntando principalmente sulle superiorità aerea e sui tank, differenziandosi dalle forze ONU solo in alcuni aspetti marginali che riguardano specifici potenziamenti ed edifici. Il Cartello, invece, propone qualcosa di diverso grazie alla capacità di mettere in campo unità stealth e di dare vita a operazioni mordi e fuggi nei territori controllati dagli avversari. Inutile dire che, per come è strutturato il gioco, la componente centrale di Act of Aggression è rappresentata dal multiplayer competitivo, e al momento sembra essersi formata una discreta community di appassionati: a questo punto bisognerà vedere come e quanto Eugen Systems supporterà il gioco con aggiornamenti in grado di correggere i vari problemi di bilanciamento, che sono molti e tutt'altro che trascurabili. Solo così il potenziale di questo strategico potrà esprimersi al meglio.

## SUPER AGGRESSIONE

**Poteva mancare la possibilità di impiegare super armi? Chiaramente no: ognuna delle tre fazioni può creare specifici edifici che vengono sbloccati nelle fasi più avanzate dei match, e così facendo si avrà accesso a devastanti armi di distruzione di massa. Il Protocollo Chimera può costruire enormi cannoni che sparano proiettili laser dotati di un ampio raggio d'azione; il Cartello è in grado di ordinare un micidiale attacco orbitale concentrato; gli Stati Uniti, infine, risolvono le diatribe alla vecchia maniera: con una bella atomica ben piazzata.**

E il carro armato fa boom!

## COMMENTO

Il problema principale di Act of Aggression è il suo essere fin troppo generico: la presenza di fazioni più ispirate e un maggiore sforzo nell'imbastitura del background narrativo avrebbero sicuramente giovato, invece ci troviamo di fronte all'ennesimo titolo che tenta senza molta convinzione di rifarsi ai grandi classici della strategia in tempo reale. Nonostante i difetti, però, l'opera di Eugen Systems potrebbe avere qualcosa da dire ai fan del multiplayer competitivo.

- ⊕ Si presta bene al multiplayer
- ⊕ Comparto grafico notevole
- ⊖ Campagna trascurabile
- ⊖ Fazioni prive di carisma

**VOTO [68]**

A cura di Daniele "Alteridan" Dolce (alteridan@thegamesmachine.it)

High ▶ 12,99 € ▶ Internet ▶ Testi ▶ Relic Entertainment/SEGA ▶ companyofheroes.com ▶ PEGI 16

# COMPANY OF HEROES 2: THE BRITISH FORCES

**"We shall not fail or falter; we shall not weaken or tire. Neither the sudden shock of battle, nor the long-drawn trials of vigilance and exertion will wear us down" – Winston Churchill**

Inutile nasconderlo: Company of Heroes 2 è ormai una macchina collaudata. Il suo gameplay è semplice e immediato, privo dei fronzoli di una microgestione spinta, ma al contempo dotato di una profondità strategica che oggi è possibile trovare solo negli RTS di Blizzard e in una manciata di altri titoli. Fatta questa dovuta premessa, non c'è da stupirsi che Relic Entertainment continui a oliarne gli ingranaggi pubblicando espansioni a intervalli più o meno regolari, come The British Forces, il terzo contenuto aggiuntivo standalone appena sbarcato nei principali negozi digitali.

## NIENTE SINGLE PLAYER, SIAMO INGLESI

Mettiamo subito le cose in chiaro: chi è alla ricerca di una campagna inedita da giocare in solitaria farà bene a volgere il proprio sguardo altrove; così come The Western Front Armies, anche quest'ultimo DLC si concentra esclusivamente sul comparto multigiocatore, introducendo otto nuove mappe ispirate ai campi di battaglia effettivamente calcati dalle truppe impegnate nel secondo conflitto mondiale, e facendo tornare in scena una delle fazioni più amate dai giocatori del primo episodio della serie bellica sviluppata dal team canadese: le forze britanniche. Così come l'esercito visto in azione nell'originale Company of Heroes, anche questa seconda incarnazione dei soldati di Sua Maestà può contare su alcune delle unità più robuste del gioco, nonché le più specializzate. Chi deciderà di mettersi al comando delle forze della Gran Bretagna avrà a disposizione un ventaglio di opzioni strategiche non indifferente, con truppe votate principalmente alla conquista e alla strenua difesa di punti di controllo, come il devastante cecchino capace di eliminare in una manciata di secondi un'intera unità nemica, a patto di essere posizionato in copertura, ben difeso dagli attacchi nemici, magari all'interno di un edificio che possa offrire sia un solido riparo che un'ampia visuale

Due filosofie di ingegneria a confronto.

**RITORNA UNA DELLE FAZIONI PIÙ AMATE DAI FAN DELLA SERIE STRATEGICA DI RELIC**

Un cecchino all'interno di una chiesa: il tramite perfetto tra Terra e Cielo.

Forse bombardare un deposito di carburante non è stata proprio una buona idea.

**THE BRITISH FORCES PORTA CON SÉ UN GRADITO AGGIORNAMENTO DELLE ANIMAZIONI**

sul terreno circostante. Non finisce qui, perché gli inglesi possono schierare unità di fanteria capaci di ordinare attacchi degli obici posti nel quartier generale, oppure reparti meccanizzati potenziabili con temibili lanciafiamme.

## VOCI DAL COMMONWEALTH

Uno degli aspetti di contorno più riusciti di questa espansione riguarda sicuramente la caratterizzazione delle unità attraverso il doppiaggio. Qui lo sforzo degli sviluppatori si è concentrato nel riuscire a trasmettere l'idea che l'esercito britannico non sia formato solamente da truppe inglesi, ma da persone provenienti dai diversi angoli dell'arcipelago d'Oltremanica (e non solo). Non è raro ascoltare la voce di un Royal Engineer londinese, di un capocarro scozzese o addirittura di un commando australiano. Si tratta di piccoli particolari, che però contribuiscono ad aumentare l'immersione del giocatore all'interno dello scenario bellico.

Che dire poi delle abilità dei comandanti? Qui l'imbarazzo della scelta è ancora più alto, anche se restiamo comunque in un ambito spiccatamente difensivo, con la possibilità di dare il via a operazioni di fuoco di sbarramento, ordinare bombardamenti a opera della RAF, o addirittura inviare sul campo una squadra aviotrasportata di commando.

## TRA L'INCUDINE E IL MARTELLO

La vocazione alla specializzazione delle forze britanniche trova il suo culmine nella possibilità di stabilire l'approccio da utilizzare nelle fasi avanzate degli scontri: una volta sbloccata l'ultima estensione della base, infatti, saremo in grado di decidere se optare per una tattica ancora più difensiva del solito, ricercando la modalità "Incudine", oppure passare alla controffensiva scegliendo la tattica "Martello"; inutile dire che ognuna di queste due filosofie va a modificare radicalmente lo svolgimento dei match, garantendo l'accesso a determinate unità e specifici potenziamenti per le truppe. Per quanto riguarda l'aspetto tecnico, The British Forces porta con sé un gradito aggiornamento delle animazioni dei reparti di fanteria di tutte le fazioni: adesso i soldati svolgono le azioni in maniera molto più credibile rispetto al passato. Purtroppo, questo restyling delle movenze sembra aver avuto effetti bizzarri sull'effetto ragdoll delle

I reparti di fanteria sono le truppe delegate alla costruzione di difese improvvisate.

unità uccise, che rimbalzano in maniera innaturale sul terreno subito dopo essere state colpite. Per fortuna, però, questo difetto rimane circoscritto al mero ambito estetico, senza inficiare in alcun modo il gameplay. Al di là di tutto, comunque, questa espansione potrebbe riuscire a modificare radicalmente gli equilibri del comparto multigiocatore di Company of Heroes 2, ma per esserne certi bisognerà attendere che il DLC venga adottato da buona parte dei giocatori.

Una volta atterrato, l'aliante dei commando può essere utilizzato come centro di comando avanzato.

## COMMENTO

The British Forces non è per tutti: è palese che gli sviluppatori abbiano pensato principalmente ai fan della serie e agli irriducibili del multiplayer competitivo, quando hanno deciso di dare vita a questa terza espansione di Company of Heroes 2. L'assenza di una campagna da giocare in singolo potrebbe far storcere il naso ai più, ma la cura riposta nella realizzazione dell'esercito britannico farà la gioia di gran parte degli appassionati di strategia.

- ⊕ Nuova fazione ineccepibile
- ⊕ Animazioni rinnovate
- ⊖ Niente campagna single player
- ⊖ Alcuni glitch grafici

**VOTO [77]**

A cura di Davide "Shea" Mancini (shea.ak@thegamesmachine.it)

Low ▶ 9,99 € ▶ Assente ▶ Assente ▶ inkle Ltd. ▶ inklestudios.com/80days ▶ PEGI 3

TGM GOLD AWARD

# 80 DAYS

## "Un buon inglese non scherza mai, quando si tratta di una cosa seria come una scommessa" (Jules Verne, Il giro del mondo in 80 giorni, 1873)

È proprio al centro della folle, ma meravigliosa scommessa di Phileas Fogg che ci riporta inkle, in questa edizione desktop del miglior gioco del 2014 secondo Time Magazine. Un premio inaspettato e anche di rottura, dato che stiamo parlando di un'avventura testuale con alcuni elementi gestionali nata a uso e consumo del mondo mobile, ma per certi versi del tutto meritato, grazie a un lavoro di scrittura che renderebbe fiero l'autore francese, date le capacità descrittive di Meg Jayanth, autrice britannica a cui è stata affidata l'ardua opera di adattare il capolavoro di Verne.

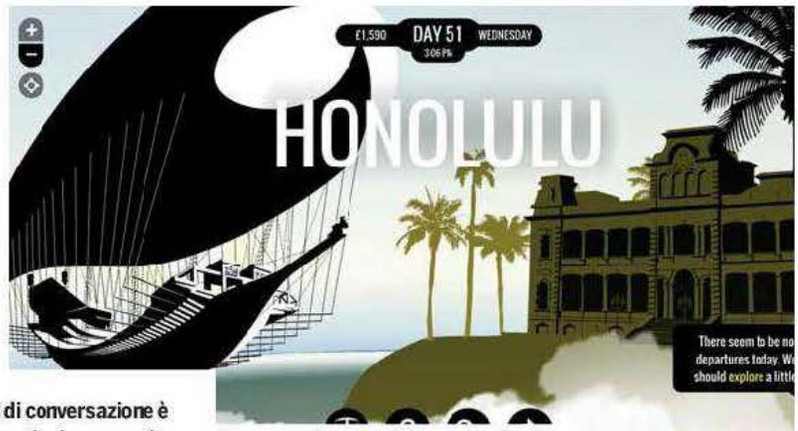
Tutto parte, ovviamente, da Londra.

### PASSEPARTOUT A VAPORE

80 Days ci mette nei panni del valletto di Mister Fogg, Jean Passepartout, che, al suo primo giorno di lavoro si trova invischiato in un'avventura fuori scala per via della scommessa del suo eccentrico padrone, sfidato da un manipolo di gentiluomini del Reform Club a compiere un viaggio intorno al globo in soli ottanta giorni. Il nostro compito è architettare l'intera narrazione e la folle impresa, completando di fatto i paragrafi dell'adattamento del libro scegliendo tra diverse alternative. Il gioco riproduce il viaggio a tappe simulando gli spostamenti attraverso rotte che andiamo a scoprire esplorando città e parlando con persone, in un universo di parole e (pochissime) immagini che si compone come un puzzle, scelta dopo scelta. Le possibilità sono migliaia grazie alla presenza di centosettanta città – molte delle quali esulano ovviamente dalla rotta del libro originale – e una quantità spropositata di personaggi e anfratti nascosti, per una mole di testo sovrumana che però è integrata con una maestria tale da rendere l'intero viaggio un piacevolissimo unicum da leggere e vivere, appassionante nei suoi momenti più concitati e visionario quanto basta per lasciarci immaginare i meravigliosi scenari che attraversiamo a bordo di treni, automobili, mongolfiere e navi volanti. Sì, perché il più grande merito di 80 Days è aver spillato vapore a tutta forza nel mondo di Verne in un adattamento che trasforma il 1872

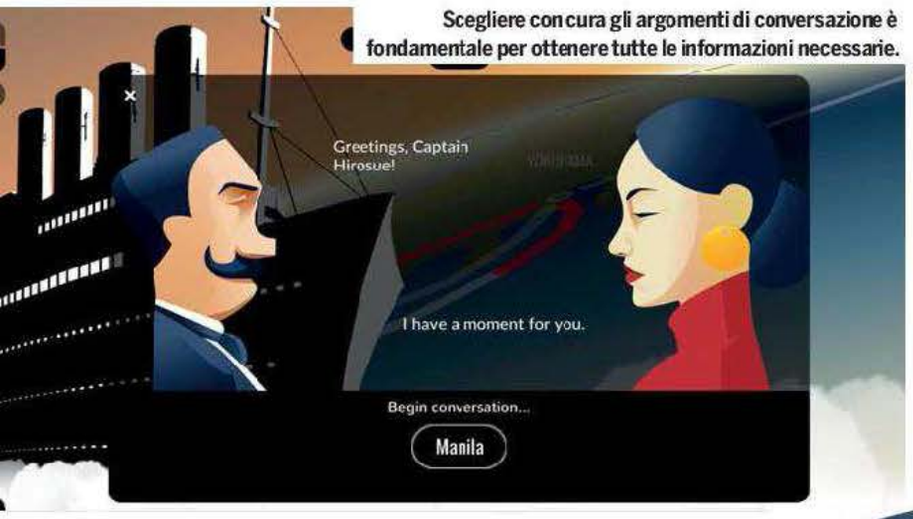
**80 DAYS È STATO PREMIATO DA TIME MAGAZINE COME MIGLIOR GIOCO DEL 2014, UN RICONOSCIMENTO MERITATO**

Esplorando, indagando e parlando con PNG vari è possibile scoprire tutte le rotte.




Alcune mete sono più accoglienti di altre, ma attenti a dormire sugli allori!

Scegliere con cura gli argomenti di conversazione è fondamentale per ottenere tutte le informazioni necessarie.




**LA DECOSTRUZIONE DEL COLONIALISMO DI FINE '800 DI 80 DAYS SAREBBE QUASI DA UTILIZZARE A SCUOLA**

fantastico dello scrittore francese in un maestoso affresco di un passato alternativo steampunk, con equilibri geopolitici tutti da scoprire, una gilda di artificieri che ha cambiato il volto del mondo e tensioni sociali che si intrufolano in maniera pungente all'interno di cotanta meraviglia.

## IL VIAGGIO IMMAGINARIO

80 Days è probabilmente uno degli adattamenti più fedeli del romanzo di Verne, sia dal punto di vista del messaggio, incredibilmente intatto nonostante la riscrittura estremamente attuale, che scorre via veloce senza perdere mai il furore visionario tipico dell'autore francese, sia dal punto di vista concettuale, dato che rappresenta un'attualizzazione interattiva del genere del viaggio immaginario di cui i romanzi di Verne sono dei capisaldi. L'universo che inkle porta sui nostri desktop merita di essere esplorato e vissuto in ogni sua occorrenza, perché raramente ho visto un lore così curato, ma soprattutto ancora meno spesso ho visto trattare alcuni argomenti in maniera così scevra da pregiudizi, costrutti mentali e tabù politicamente corretti. L'assenza di immagini animate ovviamente aiuta, perché è molto più facile navigare tra parole magari ambigue che sostenere la potenza inequivocabile di una sequenza grafica, ma è pur vero che la decostruzione del colonialismo di fine '800 operata nel titolo dalla Jayanth sarebbe quasi da utilizzare a scuola per parlare di un mondo diverso. In questa cornice, a patto di essere disposti a divertirsi con un libro game di nuova generazione tutto in inglese, gli elementi di gameplay sono piazzati in maniera intelligente grazie a una chiara interfaccia punta e clicca, con gli elementi strategici di pianificazione del viaggio a fare da fil rouge in una corsa contro il tempo, dove occorre sapientemente equilibrare tanti fattori, dal rapporto con Fogg alla gestione dei bagagli e dei fondi di viaggio, perché non dimentichiamoci che c'è una scommessa da vincere. Magari più di una volta.

## COME AFFRONTO IL VIAGGIO?

Su quale piattaforma giocare 80 Days? Dopo averlo più volte finito su tutti i dispositivi possibili e immaginabili io direi che se la giocano tablet e PC: sebbene la fruizione mobile e la natura stessa del gioco rendano il tablet "la morte sua", ho davvero apprezzato la conversione per PC, grazie a un'immediatezza della fase gestionale molto più spiccata e, perché no, alla minore densità del testo, che sullo schermo di casa guadagna sicuramente più aria. Sconsiglio il cellulare, perché no, non si può leggere così tanto su uno smartphone, abbiate pietà.

Durante le tratte più lunghe dobbiamo fare attenzione alle condizioni di Monsieur Fogg, che se si spettina troppo i baffi poi son problemi.

## COMMENTO

80 Days non è un gioco per tutti, data l'oggettiva barriera linguistica e la sua natura da libro game, ma è sicuramente un prodotto eccezionale sotto ogni punto di vista. Stilisticamente e tecnicamente valido, scritto in maniera non banale e dal sottotesto estremamente denso e maturo, il 1872 steampunk di inkle merita di essere giocato e, soprattutto, rigiocato più volte perché un viaggio così emozionante è davvero cosa rara a trovarsi, nel mondo dei videogiochi.

- ⊕ Scrittura sopraffina
- ⊕ Estremamente rigiocabile
- ⊕ Gameplay semplice ma efficace
- ⊖ Non per tutti, e solo in inglese

**VOTO [90]**

A cura di **Paolo Besser** (paolone@thegamesmachine.it)

Low ▶ 24,99 € ▶ Assente ▶ Testi ▶ Pencil Test Studios ▶ armikrog.com ▶ PEGI n.d.

TGM BRONZE AWARD

# ARMIKROG.

## A quasi due decadi di distanza, arriva finalmente un erede per The Neverhood Chronicles, una delle avventure grafiche più singolari (e sfortunate) di sempre.

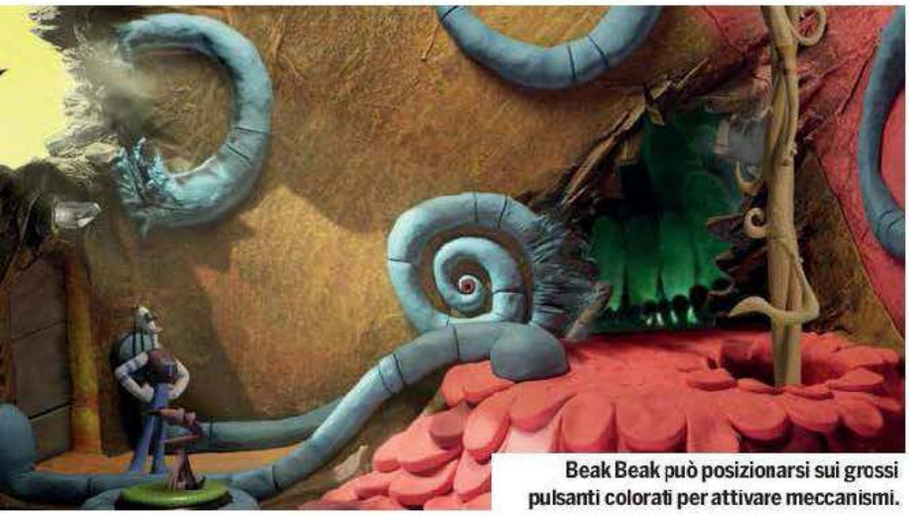
Ci sono mille motivi per cui un gioco può diventare un classico: originalità, gameplay, aspetto grafico, colonna sonora, complessità della trama, caratterizzazione dei personaggi e tante, tante altre buone ragioni. Ma se acquisire popolarità è abbastanza facile, soprattutto oggi che i social network fanno da cassa di risonanza, mantenerla nel tempo richiede uno sforzo sovrumano. Perché un gioco non è un film o una canzone, che semplicemente piacciono e si possono rivedere o risentire passivamente, anche in sottofondo. Un gioco ha delle regole e prevede una partecipazione attenta e attiva. Immaginate quindi quale genere di capolavoro potesse essere stato, nel 1996, The Neverhood. Se proprio non ci riuscite, non ricordate o semplicemente non c'eravate, potete leggere il TGM Classic di questo mese, ché lo spieghiamo lì. Per i frettolosi, invece, riassumiamo qui: The Neverhood fu un'avventura grafica seminale, una delle prime a semplificare l'interfaccia punta e clicca davvero fino all'osso. A tal punto che il personaggio principale non aveva neanche bisogno di un inventario: bastava un clic su un oggetto sullo sfondo, e lui avrebbe tirato fuori quello adatto a effettuare la giusta combinazione. Dov'era, dunque, la difficoltà? C'era. C'era eccome: deliziosamente aspersa fra decine di buffi macchinari che andavano attivati con le giuste sequenze. In caso contrario, infatti, sarebbero stati necessari migliaia di tentativi prima di trovare la soluzione adatta. La critica dell'epoca non ne seppe cogliere appieno le potenzialità e le peculiarità, ma il tempo fu galantuomo: negli anni successivi The Neverhood raccolse una schiera

Questa simpatica creatura ci darà il benvenuto. E un buon motivo per scappare.

**NON È IL SEGUITO DI THE NEVERHOOD, MA IL SUO UNICO EREDE SPIRITUALE**

La statua del "padre" si ripresenta più volte in diversi punti del gioco. E dispensa consigli.

Per raggiungere piattaforme lontane, spesso è necessario spostare questi strambi animali pelosi.


Beak Beak può posizionarsi sui grossi pulsanti colorati per attivare meccanismi.

**ARMIKROG È REALIZZATO CON LA MASSACRANTE TECNICA DI ANIMAZIONE DELLO STOP MOTION**

sempre più ampia di estimatori, fino a essere promosso a vero e proprio cult. La sua unicità, insieme alla mancanza di un vero seguito o anche di una banale ripubblicazione, lo hanno reso un mito. Non deve quindi stupire se, vent'anni dopo, la solita campagna di Kickstarter abbia avuto pienamente successo e, ancora una volta, il sistema del crowdfunding abbia permesso di realizzare il gioco dei desideri: un seguito per The Neverhood, anche se non lo è per niente. Diciamo meglio, quindi, un erede spirituale.

## È ARMIKROG. PUNTO.

Armikrog., con tanto di punto finale (che per amor di grammatica ometteremo di qui innanzi), è una nuova avventura grafica in "claymation" realizzata da Doug TenNapel e da buona parte del team che realizzò Earthworm Jim e The Neverhood. Con la parola "claymation" gli sviluppatori intendono la loro particolare declinazione dello stop motion, o passo uno, un'estenuante tecnica di animazione che prevede la realizzazione di modellini fisici in plastilina, fotografati più e più volte, per ottenere tutti i fotogrammi necessari a dare l'idea del movimento. Si tratta in pratica della più antica tecnica di animazione cinematografica esistente, rimasta sostanzialmente identica a se stessa in cent'anni, alleviata negli ultimi venti soltanto dalla possibilità di eseguire fotografie digitali e scontorni al computer. Una tecnica massacrante, ma capace di restituire all'occhio quel briciolo di "umana imperfezione" che la freddezza di un modello 3D non è in grado di offrire, tranne che nel caso di lavori fatti male (dove però la componente "fascino" se ne va tranquillamente a ramengo, ndkeiser). Armikrog non è un seguito di The Neverhood perché non ne riprende né il mondo, né la storia, né i personaggi – e questo lascerà un po' delusi sostenitori della campagna KS e semplici conoscenti – ma lo ricorda parecchio da vicino, perché lo stile degli ambienti e dei personaggi è praticamente lo stesso. Stavolta, però, oltre al Pongo fanno capolino anche altri materiali: plastica, carta, tessuti, vetro, metalli... Oggetti perfettamente integrati nelle ambientazioni di plastilina, usati in modo più accentuato rispetto all'illustre predecessore. Inoltre, tenetevi forte, i protagonisti parlano. Laddove Klaymen, vent'anni fa, si limitava a gemere e ad aggrottare le ciglia, il nostro nuovo eroe si lascia spesso scappare qualche commento salace. E non è più neanche da solo, perché con lui c'è il fedele cane parlante Beak Beak, indispensabile per la soluzione di diversi puzzle. Ciò che invece non è cambiato, aspetto complessivo a parte, è il tipo di enigmi che bisognerà risolvere, basati sulla solita ricerca di indizi e su un limitato ricorso al trial-and-error. Ma su questo torneremo fra pochissimo.

## UN PIANETA DA SALVARE

Le vicende di Armikrog cominciano quando, su un imprecisato pianeta, tutti si accorgono che la fine è imminente: presto una catastrofe spazzerà via tutto e l'unica speranza di salvarsi è riposta in una missione spaziale, per la quale partono in tre: Vognaut, Numnaut e Tommynaut. Qualcosa però va storto e Tommynaut – il

Una volta trovata, Pi diventa parte dell'inventario. E ogni volta che calmeremo il suo pianto, ci regalerà un oggetto utile.

Le sezioni in teleferica, sulle prime piacevoli, dopo un po' vengono a noia.

nostro alter ego sullo schermo – precipita su uno strano pianeta, diventando subito dopo l'ambita preda di una mostruosa creatura. Per salvarsi, si nasconde assieme al cane Beak Beak in una strana fortezza chiamata Armikrog, composta da alcune torri, restandone imprigionato. Il suo obiettivo, quindi, sarà tentare la fuga e nel contempo ridare speranza al suo pianeta, minacciato anche da un'altra variabile impazzita: Vognaut. A quanto pare, infatti, uno dei tre astronauti è diventato cattivo e, trovandosi nella possibilità di "tifentare patrone ti monto", non ha badato a scrupoli per approfittarne. Come fermare l'ex amico, dunque? Come uscire da lì? Cosa sarà successo prima? E che fine ha fatto Numnaut? Tutte domande, o quasi, a cui daremo una risposta nel corso del gioco.

## COI BACKER CI VUOLE PAZIENZA

**Uno dei simpatici easter egg del gioco è celato nella stanza delle memorie: osservandola in "Beakvision" comparirà il lunghissimo elenco dei sostenitori della campagna Kickstarter, altrimenti chiamati backer. Peccato che una volta ci sia capitato di finirci involontariamente, senza aver affrontato un'intera parte del gioco, e sia stato indispensabile ricaricare un vecchio salvataggio per uscirne!**

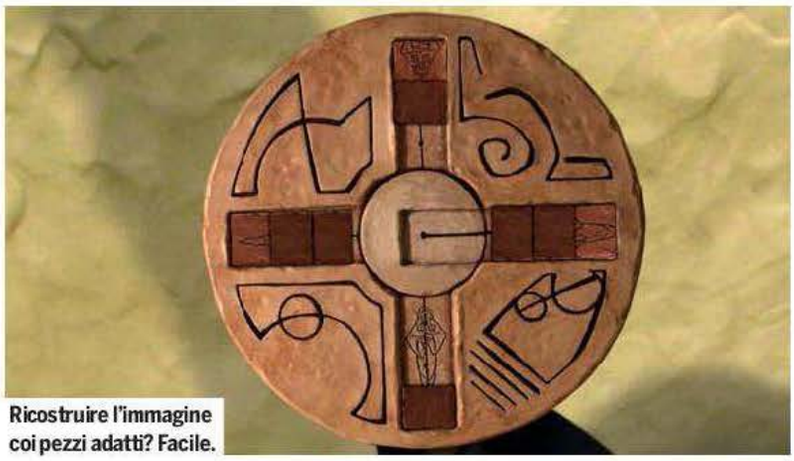
## IL CANE BEAK BEAK È UNA GRANDE NOVITÀ RISPETTO AL PREDECESSORE: PARLA, VOLA E SCHIACCIA PULSANTI

### PUNTA, CLICCA E NIENT'ALTRO

Armikrog riprende la stessa impostazione di The Neverhood, con un'interfaccia punta e clicca estremamente semplificata. Basta un clic su uno dei due personaggi – Tommynaut o il cane – per decidere quale muovere. Un clic sullo sfondo per dirigerlo là. Un clic su un oggetto per avviare qualsiasi tipo di interazione. E, come dicevamo prima, se Tommynaut già dispone di un oggetto utile nel proprio inventario, lo estrae al momento opportuno senza inutili ricerche o selezioni. Un clic e via, neanche fosse la pubblicità di una carta di credito. La vera novità, però, è rappresentata da Beak Beak: il simpatico quadrupede non solo parla, ma può attivare pulsanti che – per qualche insondabile motivo – Tommynaut non riesce a pigiare. Inoltre, può infilarsi in pertugi che portano ad altre stanze e osservare il mondo in quella che i programmatori hanno chiamato "Beakvision", una specie di visione a raggi infrarossi che garantisce la visibilità di indizi e oggetti normalmente nascosti. Non ci sono scorciatoie come mappe o doppi clic per passare direttamente a un'altra location, ragion per cui i due protagonisti dovranno spostarsi a piedi ogni volta, impiegandoci tutto il tempo necessario: nulla di male perché non ci vuole un'eternità, ma dopo un po' stufa, soprattutto quando ci si sposta con le "teleferiche" (un mezzo di trasporto collegato a una rotaia scavata nella plastilina, presa di sana pianta da The

La trasformazione di questa stanza ha dell'incredibile.

Se trovate un modo di spegnere la luce, fatelo.


Ricostruire l'immagine coi pezzi adatti? Facile.

Neverhood – e ugualmente snervante). Sostanzialmente identica è anche la tipologia di enigmi da affrontare, con macchinari e porte che vanno fatti funzionare soltanto dopo aver raccolto – più o meno nelle vicinanze – tutti gli indizi necessari. Alle volte serve un po' di logica, ma non sempre. Ogni tanto Beak Beak può attivare dei filmati che, ascoltati senza un apposito traduttore, racconteranno un frammento della storia in una lingua incomprensibile (e tutto sommato non c'è da meravigliarsene: non è un controsenso che gli alieni parlino quasi sempre le nostre stesse lingue, nei film?). Queste cutscene vanno osservate con attenzione perché spesso contengono indizi necessari alla soluzione di un enigma o, peggio, rilasciano un oggetto utile solo a fine esecuzione.

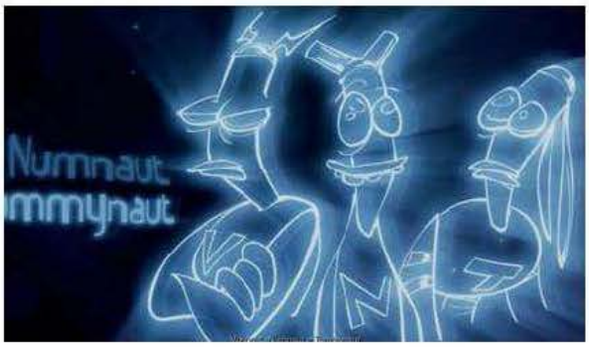
## QUALCHE OMBRA

Tanto era pulito, funzionale e ben congegnato The Neverhood, quanto ottuso, breve e buggato è questo Armikrog. L'unica nota dolente di questo "quasi seguito" è che i due anni di sviluppo messi a disposizione dai backer non sono bastati a rifinirlo quanto basta per una pubblicazione stabile e definitiva. Vabbé che ci siamo tuffati nel gioco quando stava uscendo dalla fase beta, ma ci è capitato più volte di dover ricaricare da salvataggi passati e rifare passaggi già svolti, solo per rimediare a uno "show stopping" bug o per sbloccare gli enigmi nell'esatto ordine previsto dai programmatori, pena l'attivazione prematura di meccanismi in grado di modificare l'area di gioco, precludendoci la possibilità di tornare indietro a raccogliere oggetti indispensabili. Fortuna vuole che le lamentele dei beta-tester (vale a dire dei primi "entusiasti" giocatori) siano state ascoltate e, già nei primi giorni di ottobre, si siano susseguite alcune doverose correzioni. La fretta, mai come in questi casi, può essere una cattiva consigliera: il tragitto che porta dalla grande attesa alla delusione è molto breve, ma come sempre sarà ciascuno di noi (avventuriero, fan, backer o più cose insieme) a stabilire se Armikrog lo abbia davvero compiuto o meno.

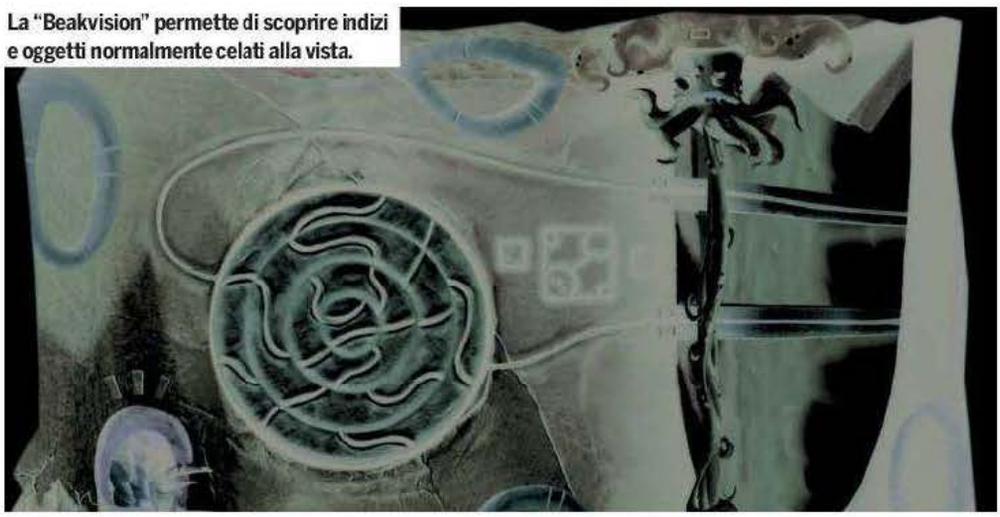
**DURANTE IL GIOCO SIAMO INCAPPATI IN DIVERSI BUG BLOCCANTI**

## MUSICA, MAESTRO!

**A curare la colonna sonora di Armikrog è nuovamente l'eclettico Terry Scott Taylor, già autore della celeberrima e pluripremiata colonna sonora di The Neverhood (disponibile anche sul doppio CD, più volte ristampato, "Imaginarium"). Il suo nuovo lavoro mantiene lo stesso stile e può essere ordinato su Steam alla modica cifra di dieci dollari, oppure direttamente con il gioco nella sua edizione Deluxe.**




La "Beakvision" permette di scoprire indizi e oggetti normalmente celati alla vista.



## COMMENTO

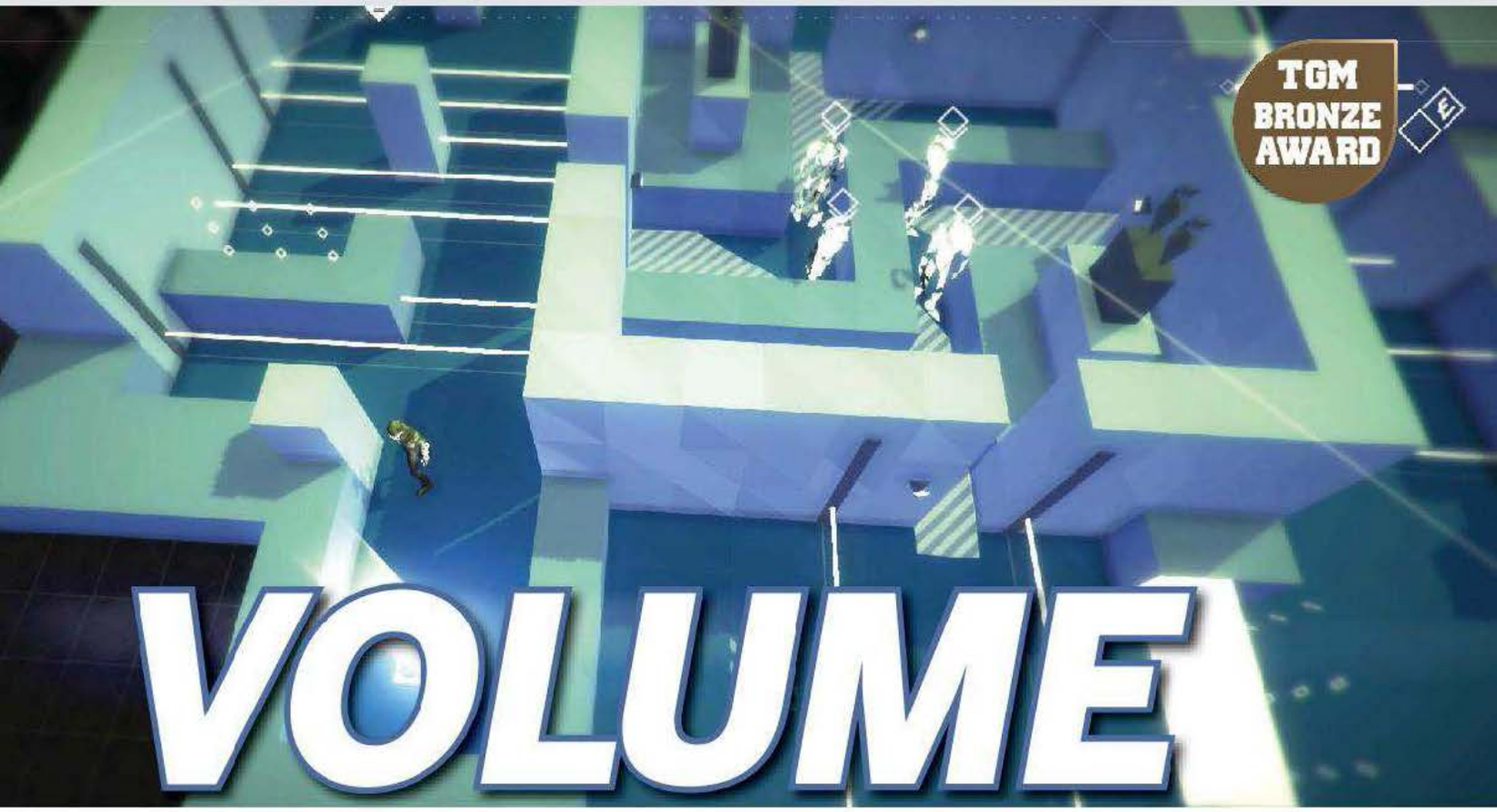
Ammetto, senza alcun ritegno, di non essere stato al corrente della campagna di Kickstarter per questo gioco e, per tanto, vedermelo piombare sull'account di Steam redazionale è stata una piacevolissima, elettrizzante sorpresa. Se dovessi basare il commento solo sulla trama e sui bug, però, rischierei di ripetere gli errori del passato e qualcosa mi dice che, con un paio di patch ben assestate, questo Armikrog potrebbe essere valutato sempre meglio, proprio come capitò al suo illustre progenitore. Molto bene, Doug, ma la prossima volta per cortesia fa' una pausa un po' più breve, e dedica un po' di tempo in più alle rifiniture. Te ne saremmo tutti infinitamente grati!

- ⊕ Bentornata, plastilina!
- ⊕ Grafica e sonoro da urlo
- ⊖ Meno sconcertante del "predecessore" The Neverhood
- ⊖ Breve e con qualche difetto

**VOTO [80]**

A cura di Mario Baccigalupi (secondvariety@thegamesmachine.it)

Low ▶ 17,99 € ▶ Assente ▶ Sottotitoli ▶ Bithell Games ▶ volumegame.net ▶ PEGI 12




# VOLUME

**Mike Bithell propone un distillato del genere stealth, guidandoci tra le regole che ne hanno tracciato la storia. Il sapore è buono, peccato per l'eccessiva gradazione della trama.**

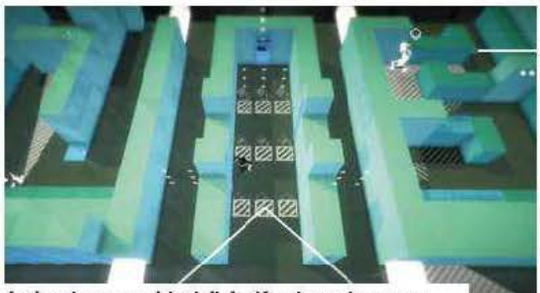
Per Volume vale una vecchia regola – con le sue belle eccezioni – che vige nel mondo dei videogiochi: il fatto che la nuova creatura di Mike Bithell si riveli tecnicamente più elaborata rispetto a Thomas Was Alone, formidabile gioco d'esordio dello sviluppatore, non garantisce per forza una maggiore qualità del prodotto, considerato l'ottimo esercizio autorale che l'ha preceduto. Tuttavia, per quanto sia minore la coerenza fra estetica, trama e gameplay, Volume riesce ancora una volta a reinterpretare intelligentemente un genere videoludico, giungendo a risultati stilistici di indiscutibile efficacia. Questa volta va in scena la silenziosità, e non possiamo che esserne contenti.

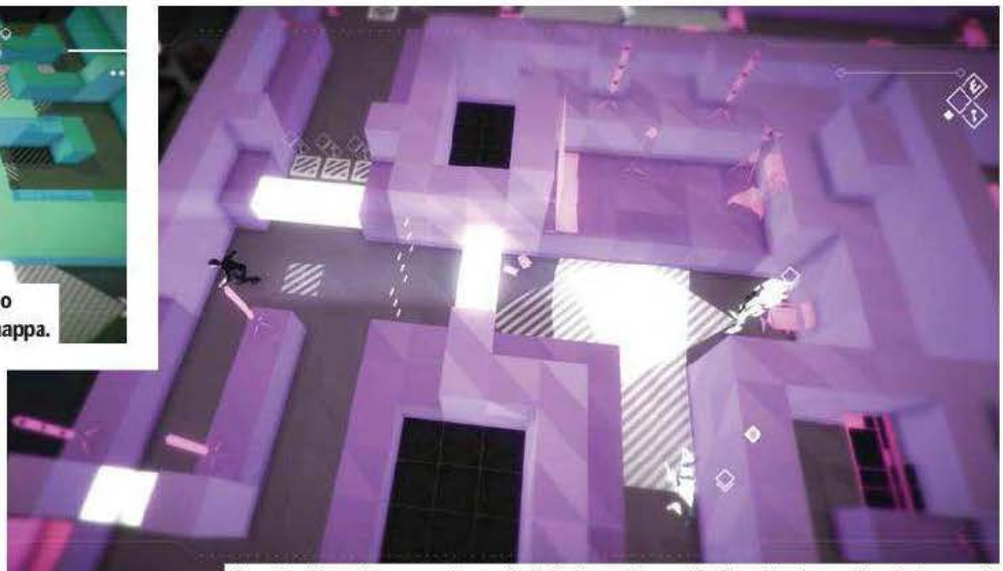
Gli androidi cacciatori hanno uno spazio di rilevamento circolare. Per fortuna non vedono troppo lontano.

## C'ERA UNA VOLTA LO STEALTH

Ogni stage di Volume è costruito su una mappa precisamente limitata, fino a un massimo di trenta metri per trenta, sulla cui struttura vengono introdotte caratteristiche stealth sempre più sfaccettate. Una sorta di tutorial che si tramuta nella sfida vera e propria, insomma, partendo da movimenti e obiettivi dal valore elementare – semplici quadrati per i punti d'inizio e d'arrivo, piccole gemme poligonali per gli oggetti da rubare – e introducendo di volta in volta varie tipologie di insidia, differenti avversari e AI più specializzate. Possiamo notare i coni visivi più allungati per i cecchini, ad esempio, oppure quelli a 180° per i cani robotici e addirittura circolari per gli androidi cacciatori, con meccanismi di allerta sostanzialmente

**UNA MAGGIORE PRESTANZA TECNICA NON GARANTISCE PER FORZA RISULTATI MIGLIORI**


Le barriere con chiavi di decifrazione si aprono "a scaglioni", sbloccando nuove zone della mappa.


I controlli per il gamepad sono i migliori, persino nell'editor. Usate quelli e state sereni.

**IL GENERE STEALTH VIENE SCOMPOSTO E RICOSTRUITO LIVELLO DOPO LIVELLO**

analoghi a quelli di altri stealth, solo più rapidi nel cambiare stato. Progressivamente vengono aggiunti raggi laser, barriere da "hackerare" (un tasto e via), zone d'ombra in cui nascondersi e piccole introduzioni dello stesso genere, affiancate dalle "caselle abilità" necessarie a completare gli scenari. Alcuni punti della mappa possono essere raggiunti per usufruire di varie facoltà, come le bombe sonore e gli "oggetti bizzarri" per attirare l'attenzione dei droni, proiezioni fantasma che invitano i nemici a farsi seguire in giro per la mappa, lasciando sguarnita una zona di ronda, stivali che non fanno scattare gli allarmi in un certo tratto, oppure ancora proiettili-corda per immobilizzare i nemici: tutti questi gadget hanno come regola comune il fatto di poter solo ingannare i robot, o al massimo disattivarli temporaneamente, e di non essere quindi in grado di eliminarli del tutto. Anche il level design diventa ben presto più complicato, proponendo mappe e insidie sempre più difficili da "decifrare", insieme a soluzioni multiple che possono influenzare il tempo di completamento, con annessa classifica online. Bella la citazione di uno stage relativamente avanzato, dove la forma della mappa ci ricorda, se proprio siamo giovani e imberbi, la primordiale influenza di Pac Man sul genere stealth.

## TUTTI I FOLLOWER DI ROBIN HOOD

Gli elementi trattati fin qui non sono certo nuovi, ma il modo con cui vengono smaterializzati e ricomposti li rende freschi e intriganti. La trama, invece, pur non facendo nulla di sbagliatissimo mi è sembrata un poco arbitraria – più che bizzarra – nel senso che l'ispirazione potrebbe essere sostituita da un'altra senza alcun cambiamento: in un futuro non meglio precisato, Rob Locksley è una sorta di paladino dell'informazione che si ribella al boss di una grande compagnia, tale Gisborne, ostacolando la sua distopica influenza con simulazioni di furti a personaggi eccellenti, ferocemente discussi dalle comunity di cyber-giocatori. Ognuno dei cento livelli di Volume porta avanti un pezzettino della storia, che viene ulteriormente "dibattuta" nella sala olografica da Rob e da Alan – un'intelligenza militare che sostanzialmente gli fa da spalla. Niente di ché, insomma, un accenno non troppo riuscito di satira sociale: il bello del gioco risiede altrove.

La trama non è niente di ché. Volume potrebbe addirittura farne a meno.

## SFIDE AUTOPRODOTTE

**Volume porta con sé un valido editor, davvero elementare nell'utilizzo: menù a tendina e pratiche interfacce consentono di avere sottomano gli elementi di gioco, compresi quelli grafici e testuali, che possono poi essere disposti nella griglia da 30*30, immediatamente testati e infine condivisi, con apposite stelline a indicare il gradimento dei giocatori. Peccato per la rigida dimensione degli scenari, che garantisce regole omogenee ma limita inevitabilmente la creatività. È virtualmente possibile, però, collocare ingressi e uscite consequenziali per dar vita a mappe connesse tra loro, come negli action d'altri tempi.**

Le zone d'ombra vengono reintrodotte in un dato livello, come tutte le altre caratteristiche.

## COMMENTO

Volume è un oggetto di minore valore artistico rispetto a Thomas Was Alone, almeno nella mia modesta opinione, ma ciò non significa che faccia male quel che propone. Al contrario, il gameplay risulta sempre piacevole e persino originale, nonostante sia fondato su una serie di notissimi canoni: in questo caso le caratteristiche sono quelle che hanno costruito e ancora alimentano il genere stealth, smontate e ricomposte progressivamente nel procedere degli stage. Lo stile non manca, anche in termini visivi, e dispiace solo un pochetto per il background narrativo un po' confuso, che insieme alla ridotta longevità limita un po' il giudizio. C'è l'editor, però, ed è pure ben fatto.

- ⊕ Sfida graduale e ben tarata
- ⊕ Stile visivo piacevole
- ⊕ Ottimo editor
- ⊖ Trama un po' insulsa

**VOTO [80]**

A cura di **Daniele "Alteridan" Dolce** (alteridan@thegamesmachine.it)

Mid ▶ 29,99 € ▶ Internet ▶ Completa ▶ Firaxis Games/2K Games ▶ civilizat PEGI 12

TGM BRONZE AWARD

# SID MEIER'S CIVILIZATION: BEYOND EARTH RISING TIDE

**I vermi non mi hanno mai dato fastidio, finché non ho iniziato a giocare a Beyond Earth. Le tartarughe di mare mi sono sempre state simpatiche, poi è arrivato Rising Tide.**

Eccoci qui, a un anno dalla pubblicazione di Civilization: Beyond Earth a parlare della sua prima espansione, Rising Tide. Devo essere sincero: quando dodici mesi or sono misi le mani su questo spin-off spaziale degli strategici firmati da Sid Meier non rimasi particolarmente impressionato; intendiamoci, Beyond Earth è un gioco più che discreto, ma ancorato a quelle stesse meccaniche viste e riviste nelle cinque incarnazioni della serie classica, senza osare troppo e senza valorizzare particolarmente l'ambientazione fantascientifica. Con questo primo contenuto aggiuntivo, per fortuna, in quel di Firaxis hanno deciso di cambiare un po' le carte in tavola e introdurre alcune importanti novità.

È sempre possibile cambiare nome alle città. E no, Big Boss non è in casa.

## OCEANO BLU

La prima, quella che salta immediatamente all'occhio quando si lancia una partita, è l'aggiunta di quattro nuovi sponsor tra cui scegliere quello che "brandizzerà" la nostra spedizione spaziale, due dei quali si specializzano nello sfruttamento della meccanica di gameplay che caratterizza Rising Tide: la creazione di colonie acquatiche. Per la prima volta nello storia della serie targata Firaxis sarà possibile infatti colonizzare gli oceani e dare vita a insediamenti in grado di utilizzare le risorse marittime. Questo non significa che solo tali fazioni abbiano accesso a questa tipologia di città: chiunque può infatti inviare un colono al di là della costa, tuttavia questi sponsor avranno una marcia in più rispetto agli altri grazie ai tratti tipici dei loro leader. E qui veniamo alla terza novità: il nostro alter ego, il capo del manipolo di umani inviati a cercare un futuro nello spazio profondo, possiede tratti specifici che possono essere potenziati utilizzando capitale diplomatico, una risorsa inedita che viene accumulata turno dopo turno grazie alla costruzione di speciali edifici, oppure dopo aver siglato patti economici, culturali o militari con gli altri giocatori; tali trattati, inoltre, sono la diretta conseguenza dell'evoluzione dei leader, poiché ognuno di essi sblocca un determinato accordo: le combinazioni sono molteplici, e questo garantisce una discreta dose di varietà alle partite.

**PER LA PRIMA VOLTA NELLO STORIA DELLA SERIE TARGATA FIRAXIS SARÀ POSSIBILE COLONIZZARE GLI OCEANI**

L'albero tecnologico in tutto il suo caotico splendore.

Ora la schermata di potenziamento delle unità contiene più opzioni per le affinità ibride.

## L'INTERO IMPIANTO DIPLOMATICO È STATO RIMODELLATO E MIGLIORATO

## SALSA DI SOIA!!1!

Quando riceviamo i codici da recensire, solitamente accanto al nome del gioco compare la dicitura "Press" o "Review". Nel caso di Rising Tide, qualcuno in Firaxis/2K ha ben pensato (e non vogliamo sapere perché) di modificare il titolo in "Amazing Thai Food", comparso misteriosamente nella mia libreria di Steam. Capire che era effettivamente quello, il nuovo titolo di Firaxis da recensire, e non qualche bieco rimasuglio di qualche oscuro bundle non è stato banale. E non è tutto, perché è presente anche un misterioso DLC che aggiunge più sapore alle portate: "Soy Sauce", che nello specifico è l'Exoplanets Map Pack dell'originale Beyond Earth. Un escamotage che ha causato non pochi grattacapi sia al sottoscritto che al povero keiser, ma questa è un'altra storia e lo spazio scarseggia.

## CINGUETTII ALIENI

L'intero impianto diplomatico è stato completamente rimodellato attorno a questo nuovo meccanismo che va a mutare profondamente gli equilibri stabiliti nel gioco base, tanto che non esistono più i semplici accordi di scambio di risorse o , per fare un esempio, le minacce in caso di colonizzazione troppo vicina ai nostri confini: i primi sono gestiti automaticamente quando si instaurano rotte commerciali, mentre le dichiarazioni dei leader avversari vengono mostrate in tempo reale attraverso brevi messaggi simili a tweet che compaiono nella parte alta dello schermo, andando a modificare dinamicamente le relazioni tra le fazioni. Purtroppo nulla è stato fatto circa l'intelligenza artificiale, ancora troppo attendista e facilmente ingannabile anche ai livelli di difficoltà più elevati. Niente aggiornamenti nemmeno per quanto riguarda l'interfaccia, soprattutto nella parte relativa al caotico albero tecnologico: resta il colpo d'occhio spiazzante che fonda le sue radici in una disposizione delle tecnologie che pare non seguire alcun filo logico, e a poco serve la possibilità di evidenziare le ricerche in base agli ambiti di pertinenza. Sempre restando nel campo della ricerca, però, non si può non citare l'aggiunta degli artefatti: una serie di oggetti che possono essere rinvenuti casualmente esplorando il pianeta e che, se opportunamente combinati, sbloccano tecnologie inedite o sfociano persino nell'ottenimento dei piani di costruzione di edifici in grado di fornire vantaggi non indifferenti nei confronti degli avversari. In definitiva, Rising Tide è un deciso passo in avanti verso la direzione giusta: le novità degne di nota non mancano, tuttavia restano fermi alcuni dei difetti principali del titolo che questo contenuto aggiuntivo va a espandere. Chi nasce tondo non può morire quadrato, disse il saggio.

La visuale diplomatica ora è molto più schematica, ma resta comunque funzionale.

## COMMENTO

Rising Tide è tutto sommato una buona espansione a cui di certo non mancano le idee, e si può dire che queste siano state concretizzate con una certa convinzione. Purtroppo il coraggio di spingersi oltre i paletti dogmatici stabiliti dallo stesso Sid Meier e dai suoi Civilization si ferma alle sole colonie oceaniche, ma almeno adesso Beyond Earth può godere di una maggiore varietà e di una profondità decisamente superiore rispetto a un anno fa.

- ⊕ Le città acquatiche funzionano
- ⊕ Molte più opzioni strategiche
- ⊖ Niente ritocchi all'AI
- ⊖ Ancora troppo legato al passato

**VOTO [80]**

A cura di **Marco "Astro" Tassani** (astrotasso@thegamesmachine.it)

Low ▶ 19,99 € ▶ Assente ▶ Assente ▶ Skyshine/Versus Evil ▶ gobedlam.com ▶ PEGI n.d.

# SKYSHINE'S BEDLAM

## "Io sono colui che afferra il sole... e via verso il Valhalla! Ammiratemi!" - Figlio della Guerra Nux

Perdonatemi, ma era impossibile non citare Mad Max davanti a un gioco come Skyshine's BEDLAM (sì, il titolo del gioco è davvero scritto tutto in maiuscolo), primo prodotto dell'omonima software house composta da solo sei anime e distribuito da quei fresconi di Versus Evil, che già ci hanno deliziato in passato con titoli dal calibro di The Banner Saga. Il motivo è presto detto: in un mondo devastato dalle guerre nucleari, l'ultima speranza rimasta alla razza umana è un viaggio suicida attraverso le desertiche e inospitali terre di Bedlam, brulicanti di mutanti assassini, cyborg impazziti e robot sanguinari pronti a fermarci in ogni modo. L'agognata meta? L'utopica e lontanissima Atzec City, unica provincia in cui è possibile trovare pace e prosperità. Spolverate i fucili a canne mozze: le wasteland non perdonano.

**SPOLVERATE I FUCILI A CANNE MOZZE: LE WASTELAND NON PERDONANO**

### SPLENDIDE GIORNATE

Quale mezzo migliore per attraversare tempeste di sabbia e resistere ad agguati di predoni se non una blindocisterna? Ok, la nostra casa ambulante non si chiama proprio così, ma rende bene l'idea: un enorme carro blindato carico di sopravvissuti, in cui stipare migliaia di risorse fondamentali per la sopravvivenza come carne, carburante e batterie, da difendere a ogni costo. Il lungo – ma nemmeno troppo – viaggio verso un futuro migliore è suddiviso in due parti ugualmente importanti tra loro: la mappa di Bedlam, tramite la quale organizzare la nostra scampagnata e visitare luoghi d'interesse; gli scontri armati, in cui schierare i membri del nostro equipaggio e prendere a schiaffi i numerosi nemici che si pareranno innanzi a noi. Attenti però

State pur certi che perderete preziose unità in ogni scontro!

Il comparto grafico fa la sua porca figura.

In cambio di celle energetiche possiamo sfruttare abilità speciali del carro blindato.

Mine EMP lungo la strada? Non può che essere un agguato dei Cyborg!

**SEMBRA DI TROVARSI DAVANTI A UNA STRANA PARTITA DI SCACCHI, IN CUI I NEMICI SONO SEMPRE IN VANTAGGIO**

a non perdere troppo tempo a esplorare vecchie rovine e grotte abbandonate: anche se è possibile rinvenire particolari tesori, ogni viaggio costerà preziose risorse, e tra un colpo di sfortuna e una cattiva organizzazione non sarà un'eventualità così rara rimanere bloccati senza benzina nel bel mezzo del deserto. Per condire un po' il tutto troviamo anche un accennato sistema di ricerca con cui migliorare le prestazioni della nostra casa meccanica a quattro ruote. Purtroppo, nulla di veramente eclatante: in cambio di un po' di celle di energia riceveremo solo qualche bonus a lungo termine. Gli eventi in cui incapperemo tra una partita e l'altra sono tanti, ma non infiniti (e ci mancherebbe altro), e ahimé il fattore sorpresa di certe missioni verrà totalmente a mancare, tanto che smetteremo di leggere ben presto i vari dialoghi, sapendo già su quale opzione puntare in caso di scelta.

## VELOCITÀ SUPERLUMINARE

**Tale orribile nome è il termine italiano per Faster Than Light, o FTL, velocità ben superiore a quella della luce che permetterebbe di compiere lunghi viaggi nello spazio. Ebbene, son già passati tre anni da quando Subset Games fece uscire sui nostri schermi quel capolavoro di FTL, concentrato di cattiveria, astronavi e pixel meravigliosi che ci metteva nei panni di una piccola ciurma in fuga da qualche federazione galattica malvagia. Bedlam, almeno per quanto riguarda la gestione del viaggio, ricorda molto dal vicino questa gloria degli anni scorsi, ma purtroppo non riesce ad avvicinarsi alla maestosità dei rottami raccolti da navi spaziali in panne. Fatevi un favore e giocatevelo.**

## MAD SCACCO

Parliamo del sistema di combattimento, gioia e dolore di questo Skyshine's BEDLAM: abbiamo a disposizione ben quattro classi di soldati, dal guerriero da prima linea resistente e veloce, ma incapace di infliggere danni elevati, al debole cecchino praticamente immobile ma in grado di uccidere con un sol colpo, passando anche per pistoleri e fucilieri, con caratteristiche più bilanciate. Il giocatore, durante il proprio turno, può compiere soltanto due azioni prima di passare la palla, e ha la massima libertà su come gestirle: muovere due volte la stessa unità, o magari farla attaccare due volte, o perché no muoverne una e attaccare con un'altra, e così via. Lo stesso vale anche per la squadra nemica, e proprio qui sorge il più grande difetto dell'opera: sembra quasi di trovarsi davanti a una strana partita di scacchi, in cui però le unità vengono disposte casualmente sul campo di battaglia e, grazie al permadeath, i nemici risultano costantemente in vantaggio.

Ritrovarsi con un membro del proprio equipaggio già spacciato al primo turno è poco simpatico, soprattutto visto che è praticamente impossibile reclutare nuovi soldati lungo la nostra avventura – esclusa qualche grande unità d'elite – e non possiamo permetterci troppe perdite. Bedlam (basta, lo scrivo minuscolo!) è perfetto per qualche partitella da toccata e fuga, in cui tentiamo invano di raggiungere l'ambita meta prima di crepare inevitabilmente. Al titolo Skyshine manca qualche dettaglio per diventare accattivante, e dubito che achievement e fazioni sbloccabili possano salvarlo dal limbo della ripetitività. Peccato, perché il mondo ha sempre bisogno di ambientazioni post-atomiche.

## COMMENTO

Skyshine's BEDLAM aveva tutte le carte in tavola per diventare una droga virtuale, compreso il nome in caps lock, e invece non riesce affatto nell'arduo compito: i combattimenti, seppur vantino uno stile particolare, sono troppo legati al caso e svantaggiati per il giocatore; gli eventi sono dimenticabili e si rischia fin troppo in fretta di sentire puzza di vecchio. Ce ne faremo una ragione, anche perché il titolo Versus Evil non è assolutamente da cestinare, e può regalare qualche oretta di metallo, sabbia e piombo agli appassionati del genere.

- ⊕ Ottimo per qualche partita di tanto in tanto
- ⊕ Blindocisterne, Mutanti e Cyborg assassini
- ⊖ Le fazioni non sono poi così varie
- ⊖ I combattimenti sono troppo e ingiustamente punitivi

**VOTO [69]**

A cura di **Marco "Astro" Tassani** (astrotasso@thegamesmachine.it)

Low ▶ 22,99 € ▶ Assente ▶ Assente ▶ Twice Circled/Positech Games ▶ bigpharmagame.com ▶ PEGI n.d.

# BIG PHARMA

**"Il nostro scopo non è salvare vite, bensì fatturare. Un farmaco che cura un paziente ci fa guadagnare meno di uno che lo tiene malato per sempre!" – CEO della Astro Pharma Inc.**

Tranquilli, la citazione qui sopra è assolutamente inventata. O forse no. Ovviamente non spetta a me dirlo, ma con premesse del genere sarebbe un vero e proprio peccato non tirar fuori dal cilindro magico dei titoli indipendenti un videogioco a tema. Fortunatamente per noi ci ha pensato Twice Circled, piccola casa inglese composta da una sola persona, Tim Wicksteed, che ha ben pensato di metterci nei panni di un imprenditore farmaceutico e farci diventare ricchi vendendo pastiglie, unguenti e elisir miracolosi per qualsiasi malattia esistente. Preparate le ricette!

Vedere tutto in movimento è quasi affascinante. Ho detto quasi.

## ACIDO ACETILSALICILICO

Big Pharma è uno dei titoli più strani su cui ho messo mano in questi mesi: risulta estremamente difficile classificarlo, ma mi piace pensare che sia un ibrido tra un gestionale, in cui è fondamentale far quadrare bene entrate e uscite pena la bancarotta e di conseguenza l'inevitabile game over, e un puzzle game in cui spremerci non poco le meningi per riuscire a stipare decine di macchinari e nastri trasportatori in spazi a dir poco angusti. L'intero gioco è basato sulla processazione chimica di vari reagenti, modificando la concentrazione dei principi attivi attivandone o disattivandone gli effetti benefici o collaterali. Non vi spaventate, tutti questi paroloni in realtà si traducono in indicatori da spostare a destra o a sinistra su una griglia, tramite la costruzioni di futuristiche macchine attraverso cui fare passare i prodotti da raffinare. Non serve nessuna conoscenza di chimica, fisica o altre mortali materie scientifiche: gli unici amici che chiameremo in nostro aiuto sono la signora somma e la signora sottrazione (e infatti io ho avuto molti problemi). A complicare il tutto (e meno male) fanno capolino cure migliorabili grazie a particolari procedimenti a colpi di diluizione, concentrazione e catalizzatori, che però ripagheranno gli sforzi con ingenti entrate che rimpinzeranno il fondo cassa. Non manca all'appello anche un semplice, ma funzionale, sistema di ricerca per scoprire nuovi macchinari, reagenti e metodiche per sfornare farmaci sempre migliori e più costosi.

**A VOLTE CONVIENE RICOMINCIARE DA CAPO NELLA SPERANZA DI AVERE PIÙ FORTUNA CON LA SITUAZIONE INIZIALE**

È tempo di espandere i propri domini!

Ho seri problemi con la gestione degli spazi.

La concorrenza è a dir poco spietata.

**L'INTERO GIOCO È BASATO SULLA PROCESSAZIONE CHIMICA DI VARI REAGENTI**

## NOSTALGIA DA RANATORO

**Non passa settimana in cui, tra sospiri e vecchi ricordi, non spuntino discussioni su quanto fossero geniali i titoli BullFrog, tra cui svetta sul podio, almeno per il sottoscritto, quel capolavoro di Theme Hospital. Tanti hanno provato a "prendere spunto" dal suddetto, fallendo miseramente. Per fortuna Big Pharma non c'entra assolutamente nulla con la cura della Testa Gonfia e del Corpo Sciolto. Perché fare questo box allora? Perché ogni motivo è buono per ricordare la software house del buon Molyneux, ecco perché!**

## PARACETAMOLO

Non troviamo una vera e propria campagna da affrontare, quanto una serie mostruosa di sfide da compiere, che siano guadagnare un bel gruzzoletto o sfornare un determinato tipo di farmaci nel più breve tempo possibile. Per questi motivi Big Pharma è ideale per essere preso in piccole pillole (gioco di parole!) (genio, ndkeiser), mentre può risultare sin troppo pesante e ripetitivo se affrontato con una full immersion di svariate ore. Devo ammettere che, vuoi per la grafica che ricorda l'immortale Theme Hospital, vuoi per la gioia provata nel sintetizzare farmaci, per me è stato quasi amore a prima vista, anche se il titolo Twice Circled non è affatto esente da problemi: innanzitutto il tutorial è fin troppo macchinoso e complicato, e invece di spiegarci passo passo il modo migliore in cui gestire i laboratori saremo piazzati davanti a testi lunghissimi da metabolizzare; ciò che però mi ha convinto decisamente di meno è la componente casuale che caratterizza ogni sfida. Ogni volta che avviamo un livello, infatti, abbiamo a disposizione un laboratorio sempre diverso e reagenti dalle proprietà casuali. Anche se può sembrare un pregio, il ritrovarsi con stanze minuscole o principi attivi da raffinare a lungo può minare l'esito della partita sin dai primissimi minuti, tanto che conviene ricominciare da capo nella speranza di avere più fortuna con la situazione iniziale. In compenso ho adorato le implicazioni morali, appena accennate ma che fanno il loro sporco lavoro: sfornare farmaci perfetti porterà a guarigione i nostri pazienti, e ciò non farà affatto bene ai nostri affari; viceversa, immettere sul mercato pillole con troppi effetti collaterali non ci porterà una gran fama, ma ci garantirà lavoro per molto, molto tempo. È difficile consigliare Big Pharma a cuor leggero, ma se adorate il genere può farvi passare qualche oretta spensierata di tanto in tanto. E poi ogni scusa è buona per sintetizzare droghe, no?

Con gli antiepilettici diventeremo ricchi in pochi mesi!

## COMMENTO

L'opera prima per PC di Twice Circled è un esperimento più che riuscito, che unisce sapientemente una componente gestionale, seppur elementare, a una forte componente puzzle, con macchinari da incastrare, nastri trasportatori tramite cui collegare le nostre risorse e principi attivi da diluire e concentrare. La scelta di offrire sfide invece della classica campagna è assolutamente vincente, e rende Big Pharma un buon titolo su cui passare qualche oretta di tanto in tanto.

- ⊕ Il gioco della Lobby Farmaceutica
- ⊕ Può creare dipendenza
- ⊖ Tutorial non proprio immediato
- ⊖ Componente casuale fin troppo invasiva

**VOTO [76]**

A cura di **Fabio "Drizzt" Di Felice** (redazione@thegamesmachine.it)

Low ▶ 14,99 € (34,99 € Trilogia) ▶ Assente ▶ Assente ▶ Redacted Studios/Versus Evil ▶ afrosamuraigame.com ▶ PEGI 18+

# AFRO SAMURAI 2 REVENGE OF THE KUMA

## Un'avventura di robot ninja afroamericani samurai orsacchiotti. Ci siamo dimenticati qualcosa?

Se avete giocato il primo capitolo rischiate di capirci qualcosa in questa gabbia di matti. Altrimenti, per vostra fortuna, ci siamo noi di TGM a chiarirvi i dubbi: un giovane samurai di nome Jinno è stato tradito dal suo amico afroamericano ninja che, nel tentativo di vendicare il padre, ha portato alla morte di tutte le persone care al nostro protagonista. Non solo: l'ha accidentalmente ridotto in fin di vita, causando la sua trasformazione in una sorta di cyborg con un'enorme testa da orsacchiotto. Chiaro, no? Ma cos'è Afro Samurai? Parliamo di un manga di culto che ha saputo ritagliarsi la sua fetta di appassionati grazie all'intuizione apparentemente scellerata di mescolare la narrazione epica giapponese e la Blaxploitation cinematografica, il tutto condito con pesanti influenze tarantiniane, tanto che l'anime è stato prodotto, tra gli altri, da Samuel L. Jackson – attore feticcio del regista – e si avvale della colonna sonora di RZA del Wu-Tang Clan, che si è occupato della soundtrack di Kill Bill. L'universo di Afro si è già meritato una trasposizione videoludica prodotta da Namco Bandai, qualche anno fa, che – pur con tutti i difetti del caso – risultava più che godibile. Detto questo, non sappiamo cosa abbia fatto di male il franchise per meritarsi un sequel tanto sciagurato.

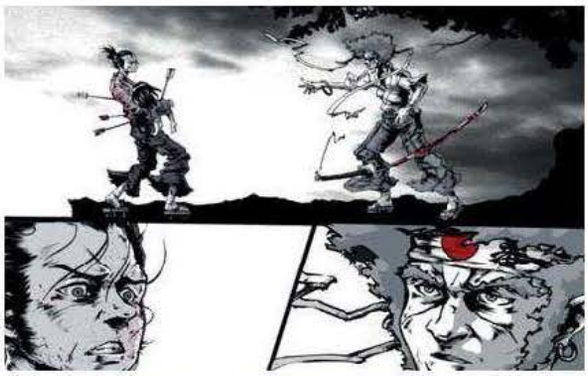
Jinno non è proprio il ritratto della salute.

### UN SAMURAI AGILE COME UN ORSO

Questo secondo episodio del brand è dedicato proprio a Jinno, amico fraterno prima e acerrimo nemico poi di Afro, il protagonista del manga. La sua è una vicenda di follia e vendetta contro l'uomo che ha causato la distruzione del suo mondo. Il gioco inizia proprio con Jinno che striscia, in fin di vita, per seguire il fantasma di sua sorella Otsuru, morta durante l'attacco che vi si raccontava poco fa. Ed è anche l'unica cosa che il gioco fa nelle due ore necessarie a portarlo a termine: striscia. Non saprei nemmeno da dove iniziare a raccontarvi il disastro. Cominciamo dalle basi: Afro Samurai 2 è un videogioco d'azione in cui brevi – e maldestre – fasi platform si alternano a combattimenti a suon di katana. Una narrazione molto presente finisce per conferirgli un ritmo davvero strambo, in cui il gameplay è perennemente spezzato e le cutscene si rubano gran parte del tempo. E forse è meglio così. Uno dei problemi principali del gioco è il combat system. L'importanza che è stata conferita ai contrat-

**NON SAPPIAMO COSA ABBIA FATTO DI MALE IL FRANCHISE PER MERITARSI UN SEQUEL TANTO SCIAGURATO**

Le sessioni da endless runner sono orribili.



**I NEMICI SEMBRANO SOLO FIGURANTI PAGATI PER FARSI PICCHIARE**

tacchi potrebbe suggerire la volontà di ricordare le dinamiche dei Batman di Rocksteady, ma purtroppo Afro Samurai 2 non ha nulla di Batman. Nemmeno i fumetti a casa. La possibilità di adottare tre stili di combattimento vorrebbe aggiungere profondità a un sistema piattissimo, ma è goffo perfino in quello e, soprattutto, è fortemente castrato da un input lag del tutto invalidante. Per di più è costantemente in balia di una telecamera fissa che si ostina a mantenere inquadrature sghembe e poco funzionali, costringendo a tirare fendenti all'aria sperando di acchiappare quei poveri sventurati dei nemici, talmente inermi che sembrano figuranti pagati per farsi picchiare.

I ninja che saltano al rallenti sono il piatto forte dell'ultimo capitolo.

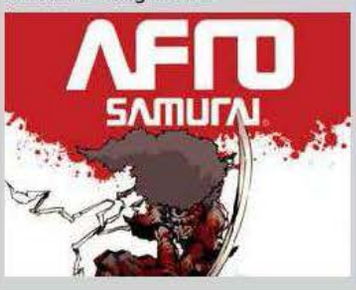
## MEGLIO FINGERSI MORTI

La qualità ai minimi storici del sistema di combattimento si riflette nella mancanza di cura del comparto tecnico. Afro Samurai 2 è un pasticcio dopo l'altro: tanto dal punto di vista della resa grafica quanto del montaggio sonoro. Da questo punto di vista il peccato è duplice, perché l'accompagnamento musicale hip pop, sempre curato da RZA, è decisamente di buona fattura; peccato che manchi del tutto un criterio di montaggio e i pezzi si ripetono, si sovrappongono e sgomitano per cedersi il turno peggio di una gara canora di paese. Graficamente, poi, il lavoro è mediocre anche per colpa di tutti i problemi di natura tecnica che lo fanno traballare come un castello di carte al vento: texture in bassissima risoluzione, pop-up esasperante e flickering da schizofrenia. A questo punto, va detto, il claim finale: «to be continued» suona un po' come una minaccia. La speranza è che con i due capitoli successivi si aggiusti il tiro (che va completamente ripensato, altrochè) cercando di mediare ai tanti, troppi, difetti di una produzione mediocre. Kuma, il protagonista con la faccia da orsacchiotto, farebbe bene a vendicarsi, ma non del suo nemico Afro, quanto piuttosto dello scempio perpetrato utilizzando la sua immagine. Certe cose non le lavi via nemmeno col sangue.

Però, quella testa lì, fa la sua bella figura.

## AFROMANGA

**Nel mondo di Afro Samurai esistono due fasce: chiunque possieda la fascia N°1 è trattato come una sorta di dio del combattimento e può essere sfidato soltanto dal detentore della fascia N°2. Il possessore di quest'ultima è però gravato dal peso di essere potenziale bersaglio di tutti gli altri samurai del mondo. Il manga inizia proprio con la morte del N°1, il padre di Afro, e la storia è una vicenda di vendetta in cui il protagonista cercherà di venire in possesso della fascia N°2 per sfidare l'assassino del genitore.**




## COMMENTO

Afro Samurai 2: Revenge of the Kuma è un disastro sotto ogni punto di vista. Il ritmo della narrazione è totalmente sballato, piegato fino a spezzarsi in tanti frammenti di pessima fattura. I combattimenti sono quanto di più lontano esista dall'eccitazione di uno scontro tra ninja e samurai. Come se non bastasse, l'aspetto tecnico è un pugno in un occhio e a niente serve l'accompagnamento musicale apprezzabile se poi non c'è alcun criterio nel montaggio. È un gioco messo in piedi col nastro adesivo, senza alcuna cura. Una volta, per molto meno, in Giappone si faceva seppuku.

- ⊕ Le illustrazioni che accompagnano la narrazione
- ⊖ Il sistema di combattimento è una barzelletta
- ⊖ Il sistema di combattimento è la cosa migliore del gioco
- ⊖ Tecnicamente disastroso

**VOTO [48]**

» Sviluppatore: **The Neverhood, Inc.** » Dove trovarlo: **eBay e mercatini**

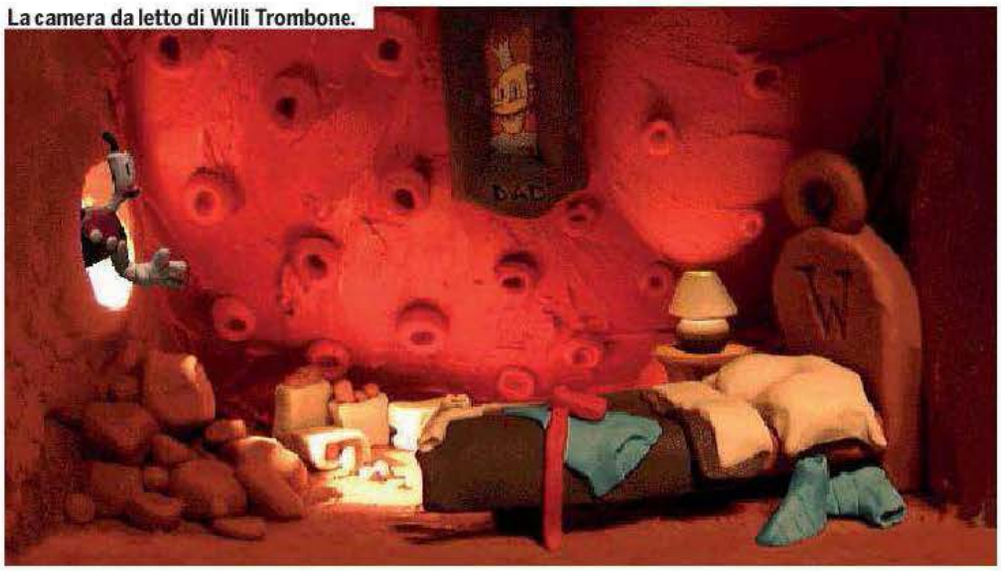
1996

# THE NEVERHOOD

## The Neverhood Chronicles, o semplicemente The Neverhood, è stato un gioco unico nel suo genere. Almeno fino a oggi.

Sono trascorsi esattamente vent'anni, da quando Doug TenNapel si dissociò dalla Shiny Entertaminment di David Perry, famosa all'epoca per i due episodi di Earthworm Jim. Quando lo fece, annunciò che il primo gioco su cui la sua nuova compagnia avrebbe lavorato sarebbe stato un vecchio soggetto che gli frullava nella testa da diversi anni, un'avventura grafica punta e clicca ambientata in un mondo fatto interamente di plastilina, un mondo che lui stesso aveva cominciato a costruire e che, in seguito, avrebbe ripreso da tutte le angolazioni possibili con una Minolta RD-175, una delle prime fotocamere digitali capace, pensate un po', di immortalare i soggetti con l'avveniristica – per l'epoca – risoluzione di 1,75 megapixel, inferiore perfino alla media dei sensori posizionati sul lato frontale degli smartphone odierni. Da appassionato di tecnologie mi piace anche aggiungere che la RD-175 stoccava le immagini su un hard disk montato al suo interno, perché le memorie flash ad alta velocità e ad ampia capacità dovevano ancora essere inventate. Ma questo, forse, vi interessa meno...

La camera da letto di Willi Trombone.



### WELCOME TO THE NEVERHOOD

Attorno al suo progetto, TenNapel radunò parte della squadra che aveva lavorato su Earthworm Jim e ottenne addirittura il supporto economico da parte della Dreamworks di Steven Spielberg, alla ricerca di buoni

**UN'AVVENTURA GRAFICA PUNTA E CLICCA AMBIENTATA IN UN MONDO DI PLASTILINA**

Willi Trombone, l'unico amico che Klaymen sa di avere al mondo, sebbene non l'abbia mai incontrato prima.

Infilando nel lettore centrale le opportune "cassette", è possibile ammirare la storia del luogo.

Uno dei primissimi enigmi del gioco è uscire da questa stanza.

investimenti sui media emergenti, e un contratto di pubblicazione con Microsoft, che all'epoca aveva lanciato da poco le sue DirectX e aveva ancora bisogno di dimostrarne la bontà a un pubblico che, faticosamente, si stava lasciando alle spalle MS/DOS e le sue antidiluviane tecniche di programmazione. Dopo un anno di estenuanti sessioni fotografiche in stop-motion, in cui tutti i personaggi vennero posizionati, immortalati, manovrati e rifotografati fino a ottenere tutte le animazioni necessarie, il gioco era pronto per il suo debutto, avvenuto nel 1996. Qualcosa, però, andò decisamente storto e alla critica non piacque. In un'epoca fatta di avventure piene di dialoghi, di azioni ancora da selezionare manualmente, di enigmi risolti con improbabili combinazioni di oggetti, la scioccante semplicità di The Neverhood ebbe un effetto deflagrante. Fu probabilmente la prima avventura in terza persona a mutuare dai "sogni onirici" alla Myst il concetto di enigmi basati sulla logica e sulla lettura di indizi che, ovviamente, andavano scovati da qualche parte prima di arrivare all'agognata soluzione: in caso contrario, infatti, il povero Klaymen (protagonista assoluto del gioco) avrebbe dovuto tentare e ritentare centinaia o migliaia di combinazioni prima di superare l'ostacolo. Non solo. Non esistevano dialoghi. Klaymen rimaneva praticamente in silenzio per la quasi totalità del gioco, eccezion fatta per grida, sbuffi, e mirabolanti aggrottamenti del viso con cui ci comunicava le sue emozioni. Attorno a tutto questo, faceva da sfondo una trama che si ispirava di sana pianta ad alcuni episodi della Bibbia, sdrammatizzata da un sistema a dir poco geniale per raccontare la storia del luogo al giocatore, cioè suddividendola in tanti piccoli filmati accessibili dopo aver trovato i supporti necessari alla sua registrazione. Al termine dell'avventura, Klaymen avrebbe riunito il suo mondo di plastilina, diviso dal cattivissimo Klogg, restituendo al dio Hoborg i suoi poteri di creatore e a tutta Neverhood gioia e serenità, oppure avrebbe indossato lui stesso la corona magica usurpata da Klogg, diventandone un successore altrettanto malvagio: la scelta spettava al giocatore ed era definitiva, perché ognuna delle due rappresentava un finale diverso per il gioco.

## SUCCESSO POSTUMO

Secondo i dati ufficiali, The Neverhood vendette poco più di 40.000 copie, rientrando nelle spese di produzione solo grazie a un accordo OEM fra Microsoft e Gateway, che ne acquistò 600.000 licenze per preinstallarlo su altrettanti computer. Ma come spesso capita a film e brani musicali snobbati al debutto, la tenera, divertente, a tratti molto entusiasmante storia di Doug TenNapel e i suoi buffi personaggi furono lentamente riscoperti negli anni a venire, trasformando The Neverhood Chronicles un grande classico del videogioco. Peccato solo che le titubanze iniziali non diedero all'eccellente team di sviluppo, che contava fra le sue fila anche l'eclettico musicista Terry S. Taylor, abbastanza autonomia per svilupparne un seguito. Ci sarà il platform Skullmonkey per PlayStation, ci sarà anche un tentativo di imitazione da parte di Microforum qualche anno più tardi, ma per avere fra le mani un altro gioco del genere dovremo aspettare diciannove anni. Oggi.

## GIOCARE CON LA PLASTILINA, OGGI

The Neverhood si basa su una versione ormai obsoleta delle librerie DirectX e, per tanto, non si può né installare né giocare direttamente sui PC odierni. Per aggirare il problema, le strade sono due: una macchina virtuale con Windows 98 o al massimo XP, oppure ricorrere a ScummVM, un interprete multifunzionale per vecchie avventure che da poco lo supporta. Se però siete stati così avveduti da conservare un vecchio PC con un monitor SVGA da 14 o 15 pollici, allora potete godervi la grafica originale da 640x480 pixel senza eccessive sgranature.

**THE NEVERHOOD FU SVILUPPATO DALLA SQUADRA DI EARTHWORM JIM, COL SUPPORTO ECONOMICO DI DREAMWORKS**

# ABBONATI SUBITO!

## SCEGLI IL TUO ABBONAMENTO E PAGA COME VUOI

**WWW.THEGAMESMACHINE.IT/ABBONAMENTI**

## DIGITAL EDITION

1 anno - 12 numeri

**SFOGLIA LA RIVISTA SUL TUO COMPUTER**

**19,90 €**

**PER PC E MAC**

1 anno - 12 numeri

**39,90 € invece di 70,80 €**

## PIÙ DEL 43% DI SCONTO

**CINQUE NUMERI TE LI REGALIAMO NOI!**

Tagliare lungo la linea tratteggiata

## ABBONANDOTI AVRAI DIRITTO AI SEGUENTI VANTAGGI

**PREZZO BLOCCATO:**
per tutta la durata dell'abbonamento non pagherai un euro in più, anche se il prezzo di copertina dovesse subire aumenti.

**TUTTI I NUMERI ASSICURATI:**
se per cause di forza maggiore qualche numero della rivista non venisse stampato, l'abbonamento verrà prolungato fino al raggiungimento dei numeri previsti.

**RIMBORSO GARANTITO:**
potrai disdire il tuo abbonamento quando vorrai, con la sicurezza di avere il rimborso dei numeri che non hai ancora ricevuto.

### COUPON DI ABBONAMENTO

**Sì!** Mi abbono a **The Games Machine**

Riceverò 12 numeri a soli 39,90 euro anziché 70,80 euro con uno sconto superiore al 43%

▷ **Inviate The Games Machine al mio indirizzo:**

Cognome e Nome _____

Via _____ N. _____

Località _____ CAP _____ Prov. _____

Tel. _____ email _____

▷ **Scelgo di pagare, in un unico versamento:**

☐ Con il bollettino postale intestato a Sprea Editori S.p.A. via Torino 51 20063 Cernusco S/Naviglio (MI) Conto Postale N° 000091540716

☐ Con carta di credito: ☐ Visa ☐ American Express ☐ Diners ☐ Mastercard

Numero ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Scad. (mm/aa) ☐☐☐☐ Firma _____

▷ **Regalo The Games Machine a:**

Cognome e Nome _____

Via _____ N. _____

Località _____ CAP _____ Prov. _____

Tel. _____ email _____

**Inviaci il bollettino compilato tramite la modalità che preferisci:**

- In busta ad Aktia S.r.l. Via Mecenate 76/20B, 20138 Milano
- Via mail ad abbonamenti@thegamesmachine.it
- Via fax al numero 02/700537672

OFFERTA VALIDA SOLO PER L'ITALIA

A cura di: Roberto "Il Cinese" Turrini
(ilcinese@thegamesmachine.it)

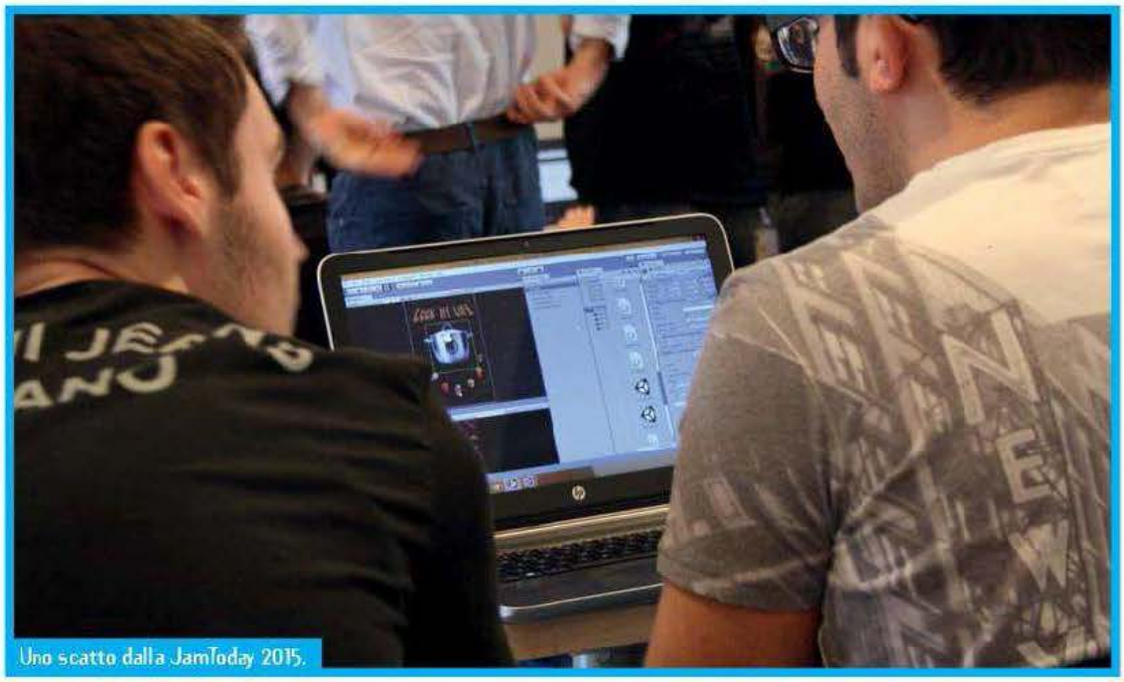
Per segnalazioni, osservazioni e insulti, il mio indirizzo di posta elettronica vi è amico: indiezone@thegamesmachine.it

# Indie Zone

## JamToday 2015, Milano

The Games Machine è stata media partner della JamToday di Milano, e ne abbiamo parlato abbondantemente sul sito thegamesmachine.it. Chi si fosse perso gli speciali potrà facilmente recuperarli, e in questa sede sarà sufficiente specificare che si tratta di un'iniziativa, in parte finanziata dall'Unione Europea, volta a incentivare l'innovazione e la competitività dei Paesi coinvolti e che segue, in tutto e per tutto, le regole di una classica game jam. Sorvolando sulla definizione di game jam, visto che ormai dovreste sapere tutti di cosa si tratta, ci tengo a precisare che nei giorni della manifestazione (dal 18 al 20 settembre 2015 presso il Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia Leonardo Da Vinci) abbiamo assistito a un fenomeno davvero sui generis, ossia la presenza di alcuni mentor d'eccezione che, gratuitamente, hanno seguito i giovani sviluppatori nella realizzazione del loro primo videogioco. Diversamente da quanto è possibile osservare in altre iniziative analoghe, quella organizzata dalla Fondazione Politecnico di Milano si è concentrata sul lato "didattico" del game development; aspetto, questo, che troppo spesso viene tralasciato o dato per scontato in un ambiente che fa dell'autodidattismo uno dei suoi punti cardine. Senza entrare nel dettaglio di chi era presente e di che tipo di contributo ha dato, attorno ai tavoli di lavoro si sono susseguiti professionisti affermati sia in ambito nazionale che internazionale; esperti tanto nel game design nudo e crudo quanto nel sound design, nel marketing, nella programmazione e nell'art design. Volendo guardare la cosa da un altro punto di vista, chi ha partecipato alla JamToday come mero spettatore ha potuto toccare con mano tutte le fasi di sviluppo di un videogioco: dal concept iniziale alle fasi di debugging, passando per le configurazioni dei controlli e l'implementazione dei tanti database necessari al funzionamento di un software. Onestamente non so quanti di noi abbiano davvero chiaro cosa significhi, oggi come oggi, pubblicare un proprio lavoro su Steam; di quanto impegno sia necessario per commercializzarlo e di quali competenze trasversali si debba dotare chi decide di sviluppare in completa autonomia. E se vogliamo dirla tutta, non credo che siano in tanti quelli che hanno la seppur vaga idea di quanto costi sia in termini di tempo che economici. In quest'ottica, voglio invitare tutti i lettori della IndieZone a prendersi una giornata libera, appena possibile, e farsi un giro in occasione di uno di questi eventi, o anche solo a una delle tante fiere in cui sono presenti i giovani dev italiani (tipo la Games Week di Milano, dal 23 al 25 ottobre 2015). Quindi di sedersi al loro tavolo, e fare domande sulla genesi del progetto, sui tempi di realizzazione, sui costi di licenze e attrezzature. Interessarsi al percorso personale che li ha portati fino a quell'evento, agli ostacoli che hanno dovuto affrontare per decidersi a tentare la strada dello sviluppatore e a come arrivano alla fine del mese. Vi assicuro che la vostra percezione del medium cambierebbe, drasticamente. Si tratta comunque di risposte difficili da riportare sulle interviste, troppo spesso incentrate sul gameplay o sulle date di uscita, e poco sulle storie che ci stanno dietro. Ma ci stiamo attrezzando, noi di TGM; nei prossimi numeri ve ne accorgerete. La nostra intenzione è quella di portarvi "dentro" al videogioco. Ed esperienze come quella della JamToday sono propedeutiche a capire "come" riuscirci al meglio. Nel mentre: buona lettura.

**"IMAGINE A GAME WHERE YOU'RE ALONE IN A HOT AIR BALLOON WITH ONLY MEMORIES AS COMPANIONSHIP" (PETER MOLYNEUX, 16 SETTEMBRE 2015).**



Uno scatto dalla JamToday 2015.

A cura di **Danilo "Dan Hero" Dellafrana (danhero@thegamesmachine.it)**

**>>REVIEW >>SVILUPPATORE: Joymasher >>SITO: joymasher.com >>PREZZO: 14,99 €**

# ODALLUS: THE DARK CALL

## Avete presente Ritorno al Futuro, quando Doc sopravvive ai libici indossando un giubbotto antiproiettile?

Ecco, io un po' di tempo fa ho detto che avrei trattato brutalmente qualsiasi gioco che mi avesse chiesto di spostare oggetti vari per raggiungere piattaforme fuori portata. Odallus ne ha di roba da muovere, non tanta, ma ne ha. Però quegli oggetti da spostare possono sì servire ad agevolare i balzi di Haggis, a tutti gli effetti una sorta di lontano parente del Connor MacLeod di Highlander, ma anche per risolvere veloci enigmi, esaminando con calma il fondale. Quindi ho scoperto il gusto dell'esplorazione, non solo grazie alle classiche pareti da abbattere per rivelare arrosti ammuffiti come nel classico ispiratore firmato Konami, ma anche andando a caccia di interruttori apparentemente impossibili da colpire, passaggi mimetizzati e momenti in cui il colpo d'occhio ha fatto la differenza. Queste cose hanno modificato il mio punto di vista sul gioco, passato da metroidvania dozzinale a un'avventura che allontana la sfida dai combattimenti a favore di un level design eccellente. E quindi sì, alla fine ho pensato un attimo a quei benedetti blocchi da spintonare e ho proferito anche io un bel "chi se ne frega" con tanto di sorriso sornione, parafrasando il personaggio di Christopher Lloyd.

**JOYMASHER HA CAPITO COSA RENDEVA BELLI I VIDEOGIOCHI DI UNA VOLTA**

### The Dark Call

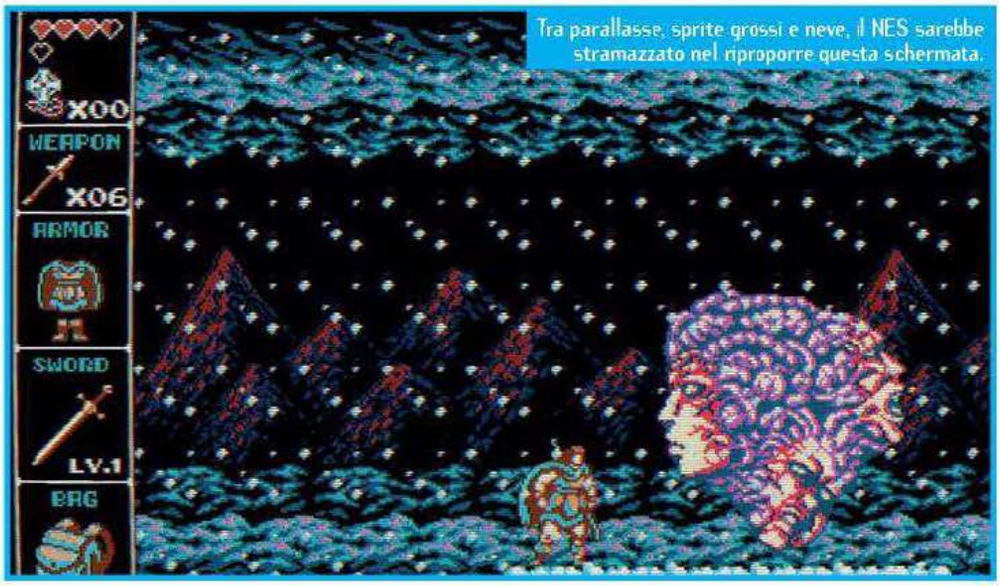
Odallus è l'ultimo lavoro di Joymasher, le brave persone che hanno creato Oniken, il miglior gioco con un orso polare bionico che abbiamo mai giocato, garantito. È un titolo in sviluppo dal 2013 in seguito all'ennesima campagna di crowdfunding e presenta uno schema di gioco più lento rispetto all'azione fulminea di Oniken, con l'enfasi sull'esplorazione dei suoi cinque grossi livelli. Potrebbero sembrare pochi, ma ognuno è diviso in due sottolivelli, con l'accesso alla seconda parte solitamente ben nascosto; una caratteristica che spingerà Haggis a tornare sui suoi passi esaminando ogni passaggio sospetto, perché per accedere allo scontro finale bisognerà per forza sconfiggere tutti i boss, compresi quelli segreti. Una seccatura necessaria, perché il suo mondo sta andando a pezzi, abbandonato dai vecchi dei e devastato da orde di demoni che, già che c'erano, hanno bruciato il suo villaggio e rapito l'erede. Haggis, da perfetto genitore, si lancia in un uragano di morte, deciso a fare piazza pulita dei cattivi e salvare il figlio. È una trama piuttosto banale ma serve allo scopo, senza colpi di scena ma perfetta per chi vuole solo giocare fregandosene di leggere papiri di testo. Meglio così, perché Odallus sfoggia qualche errore linguistico di troppo; nulla che possa rovinare l'esperienza, comunque.

### NES-thetic

Come Oniken, l'estetica di Odallus si rifà a quella del buon vecchio NES, adottando i colori della storica console Nintendo e innestandoli in un gioco realizzato con tutti i crismi odierni, privo quindi di sfarfallamenti e ricco di parallasse e sprite giganti che altrimenti avrebbero mes-

Il pescione è il boss dell'acquedotto. Ci vorrà pochissimo per memorizzarne lo schema d'attacco.

so in ginocchio l'hardware ispiratore. Ovviamente è possibile attivare le scanline per ricreare il buon vecchio feeling dei catodici di una volta, mentre la stessa area di gioco viene mostrata in un familiare 4:3, con barre di stato verticali che riempiono la porzione di schermo rimasta vuota. Tutto ben fatto, con sprite più grossi di quelli visti in Oniken su fondali che lasciano pochi dubbi sulle ispirazioni di Danilo Dias e soci, come il primo livello che richiama subito le battute iniziali di Dracula X Chi no Rondo per PC Engine. L'accompagnamento sonoro è lento e raramente incalzante; una scelta appropriata per un gioco che fa dell'esplorazione la sua ragione d'essere, contribuendo a mantenere alta la tensione durante la ricerca, e anche le tracce audio omaggiano con successo la tradizione nintendiana; il che ha anche un attimo stufato. Seriamente, negli scorsi mesi ho testato fin troppi titoli indie per cui "retro" significa per forza NES, come Castle in the Darkness o Shovel Knight. Ci sono un'infinità di iconici spettri cromatici su cui spaziare, come le tinte accese del Master System, una scelta in questo frangente quasi naturale considerando che i ragazzi di Joymasher vengono dal Brasile, terra che vanta un passato videoludico paradossale dove SEGA sconfisse Nintendo nel mercato home. Odallus è bellissimo e fedele da vedere e sentire, ma sono certo che Joymasher potrebbe farci cadere la mascella a terra, scansata la convinzione indie per cui il passato del videogioco debba per forza coincidere con quello di Nintendo.



Tra parallasse, sprite grossi e neve, il NES sarebbe stramazzato nel riproporre questa schermata.

## Odallus

L'Odallus è una pietra magica andata in pezzi, indispensabile per entrare nel castello del cattivissimo Gael; peccato (o per fortuna? ndCinese) che ogni frammento sia nelle mani di un boss, da scovare e uccidere. Come già detto, il gioco predilige la scoperta, non solo della strada con cui raggiungere i cattivi, ma anche dell'equipaggiamento indispensabile per avere una possibilità in battaglia. Il numero di nemici è quindi piuttosto contenuto, in maniera simile a quanto affrontato nel bellissimo Demon's Crest, altra fonte di ispirazione del gioco. Di contro, compensano il loro essere in pochi con l'abilità: dagli acrobatici balestrieri che saltano da una parte all'altra sparando tre dardi prima di ricaricare (come i militari in Shinobi; altra ispirazione, forse?) ai maghi che alternano il tipo d'incantesimo a seconda della distanza da Haggis. Quest'ultimo inizia il gioco con un'armatura da caccia e uno spadone, ma strada facendo sarà possibile mettere le mani su armi e protezioni migliori, a patto di scovarle. In aggiunta avrà presto modo di usare tre tipi di strumenti secondari, ovvero le asce (viaggiano in orizzontale), le torce (bruciano il terreno come l'acqua santa in Castlevania) e i giavellotti (colpiscono in alto e cadono a terra descrivendo un arco). Il loro numero può essere incrementato recuperando zaini più capienti, mentre la salute del nerboruto eroe viene incrementata scovando i cuori nascosti chissà dove. Perché non estorcerete ai nemici nient'altro che monete, utili per comprare cibo, vite e munizioni dal negoziate strozzino di turno, apparentemente onesto ma con i prezzi che aumentano mano a mano che gli acquisti si succedono, maledetto.

## NES hard?

A differenza di molti titoli che richiamano i bei giochi di una volta, Odallus non è affatto difficile. L'avventura dovrebbe tenervi impegnati cinque ore complessivamente: un po' perché i livelli sono comunque pochi, un po' perché Haggis diventa davvero un duro una volta raccolto un po' d'equipaggiamento. Un po', infine, perché i boss sono debolucci, con pattern molto leggibili e una salute abbastanza scarsa. Diciamo che a Joymasher hanno capito cosa rendeva belli i videogiochi di una volta con il loro senso di scoperta e atmosfera, ma purtroppo hanno scartato la frustrazione e con essa buona parte della sfida. Il risultato è un piacere da giocare e vedere, anche perché il sistema di controllo è solido, ma dura oggettivamente pochino. Difficile far contenti tutti...

**ODALLUS HA UN RITMO PIÙ LENTO RISPETTO ALL'AZIONE FULMINEA DI ONIKEN**

Non poteva mancare il boss lesto e carismatico, da incontrare a più riprese: un classico.

## COMMENTO

Odallus è un altro centro da parte di uno sviluppatore che in passato mi aveva positivamente colpito. Dura davvero poco, ma in cambio consegna un metroidvania fedele alle origini e giocabile, anche se manca un po' di ambizione e pecca nella sfida, paradossalmente uno dei punti di forza degli anni in cui Nintendo dominava il nostro mondo. Al prezzo attuale lo consiglio senza problemi, ma tra un mese lo avrete già disinstallato.

+ Interessante metroidvania dal ritmo ponderato
+ Ottima realizzazione tecnica
− Facile e breve

**VOTO: 4/5**

A cura di **Andrea "giopep" Maderna (redazione@thegamesmachine.it)**

**>>REVIEW >>SVILUPPATORE: Bits & Beasts >>SITO: playfeist.net >>PREZZO: 14,99 €**

# FEIST

## Torniamo a ballare il Limbo, ma seguendo un ritmo molto più brutale, crudele e... casuale!

La maggior parte della gente che posa gli occhi su Feist pensa subito a Limbo. È un istinto assolutamente comprensibile: a uno sguardo superficiale, le creature degli svizzeri di Bits & Beasts e dei danesi di Playdead hanno parecchio in comune, fra lo stile audiovisivo a base di silhouette, l'impostazione da gioco di piattaforme bidimensionale e la tendenza a uccidere continuamente il protagonista (anche se Feist, in questo, è molto meno brutale e inquietante di Limbo). Basta andare un po' in profondità, però, per rendersi conto che si tratta di due giochi piuttosto diversi. Feist, infatti, mette quasi completamente da parte il lato enigmistico e si concentra soprattutto sull'azione, caratterizzandola per altro con un forte elemento di casualità (o, se preferite, di gameplay emergente). Il gioco dalle origini svizzere, infatti, poggia gran parte del suo fascino su un pesante utilizzo della fisica e su un modello d'interazione fra le creature dinamico, interamente basato su sistemi che provano a simularne un comportamento autonomo.

Il comportamento dei nemici è spesso imprevedibile.

**FEIST TI AMMAZZA, TI PIGLIA A SCHIAFFI E NON TI CHIEDE MAI SCUSA**

### Aim

Scopo del gioco è un banalissimo arrivare fino in fondo, spingendo quasi sempre da sinistra verso destra, nel tentativo di salvare una piccola creatura rapita da delle specie di ricci antropomorfi. La palla di pelo protagonista, per farlo, può saltare in giro e soprattutto utilizzare gli elementi dell'ambiente per tirar mazzate ai nemici: bastoni, sassi, pigne e altro possono essere raccolti e usati come armi, ma possiamo anche catturare al volo dei pericolosi insetti e usarli come bocche da fuoco, scagliando in giro i loro aculei. Gli avversari sono vermi, insetti e altre creature di vario tipo, che se ne stanno lì belli tranquilli per i fatti loro, ma se vengono disturbati, o si accorgono della nostra presenza, partono all'attacco. Il bello della faccenda, come dicevo prima, sta nel fatto che il loro comportamento non segue i classici pattern fissi e si basa invece su un modello di azioni e reazioni abbastanza articolato e variabile a seconda della creatura. Al-

**FEIST METTE DA PARTE IL LATO ENIGMISTICO DI LIMBO E SI CONCENTRA SULL'AZIONE**

Lo sviluppo di Feist è durato ben sette anni. Ne sarà valsa la pena?

cune ci attaccano solo se disturbate, altre ci inseguono fino all'inferno. Alcune sono disposte a collaborare fra loro, altre, se manipolate nella maniera giusta, possono risparmiarci il lavoro facendosi fuori a vicenda. A questo, poi, si aggiunge appunto la gestione fisica degli oggetti, che rotolano in giro in maniera spesso imprevedibile, hanno tutti un peso e un utilizzo diverso e possono consumarsi più o meno in fretta.

## Repetita iuvant

L'insieme di questi sistemi e il modo in cui interagiscono fra di loro danno vita a un'esperienza di gioco che, pur lineare nell'avanzamento, riesce a risultare spesso sorprendente nelle situazioni spicciole. Giocare più e più volte la stessa sezione, per puro gusto o perché siamo stati fatti fuori, può dar vita a momenti sempre diversi l'uno dall'altro e a sfide ogni volta nuove. E se manca un elemento enigmistico di stampo classico, non significa che il cervello vada messo completamente a riposo. L'interazione che lega le varie creature, le armi e il protagonista si sviluppa in maniere che offrono la possibilità di studiare tattiche al volo. Anzi, questa possibilità diventa spesso quasi un obbligo a causa della difficoltà brutale. Affrontare tutti i nemici uno a uno è poco consigliato, meglio invece cercare di utilizzare l'ambiente per indebolirli, capire come sia possibile ribaltare le carte sfruttando i loro attacchi come armi, nascondersi nel posto giusto per gestire le orde come si deve. Ma anche la tattica più efficace può andare sempre a rotoli per un evento imprevisto, un macigno che rotola di qua invece che di là, un nemico che reagisce come non ci aspettavamo. È in questi momenti, forse, che Feist dà il meglio: quando ti costringe a cambiare strategia sul momento e a provare a capire come potresti fare a cavartela, mentre sei lì che saltelli disperatamente per evitare gli attacchi e tieni a bada i nemici usando un bastone che sta per frantumartisi tra le mani. E che non ci siano dubbi al riguardo: il tasso di sfida è di quelli che non perdonano. Feist ti ammazza, ti piglia a schiaffi e non ti chiede mai scusa.

Alcune armi sono leggere ma si rompono dopo un paio di utilizzi, altre sono indistruttibili ma pesanti da trasportare.

Se insetti e vermi assortiti vi fanno senso, state lontani da Feist. #botanicula

## Curva d'apprendimento

La difficoltà, d'altro canto, è sicuramente benvenuta, perché il gioco è piuttosto breve (l'ho completato in un paio d'ore abbondanti), ed è ben servita da un sistema di controllo semplice, preciso e che non lascia mai a desiderare. D'altra parte, la sfida impegnativa offerta può rappresentare anche un problema, nel momento in cui ogni tanto capita di morire perché il personaggio si è incastrato dove non dovrebbe o in certe fasi forse un po' troppo "trial & error", che mal si sposano con l'imprevedibilità di un sistema di gioco dagli sviluppi spesso casuali. Complessivamente, comunque, Feist è un titolo di buona qualità, che sotto la superficie banale propone una personalità abbastanza originale e un paio d'ore di bella sfida.

## COMMENTO

Un gioco più originale e particolare di quanto possa sembrare a un primo sguardo, che punta molto sull'azione e su delle meccaniche spesso sorprendenti nella loro imprevedibilità. La storia è assolutamente minimalista e il cuore dell'esperienza sta tutto nelle mazzate. La durata breve, unita al prezzo, potrebbe scoraggiare qualcuno, ma se apprezzate i giochi di piattaforme e azione che sanno offrire una sfida impegnativa, dategli una chance.

+ Realizzazione audiovisiva deliziosa
+ Impegnativo, ingegnoso e imprevedibile...
− ... al punto da poter diventare frustrante
− Longevità bassina

**VOTO: 3/5**

A cura di **Andrea "giopep" Maderna (indiezone@thegamesmachine.it)**

>>REVIEW >>SVILUPPATORE: IMGN.PRO >>SITO: kholat.com >>PREZZO: 17,99 €

# KHOLAT

## L'Unreal Engine 4 ci trasporta sugli Urali per indagare sul mistero delle sparizioni del passo di Djatlov.

La notte del 2 febbraio 1959, nove escursionisti accampati sugli inospitali monti Urali sono morti in circostanze a dir poco misteriose, su un passo montano ribattezzato Djatlov per onorare il capo della spedizione, Igor Djatlov. A rendere particolarmente suggestivo il tragico avvenimento ci pensano le circostanze: la tenda in cui stavano trascorrendo la notte è stata trovata lacerata dall'interno, come se i poveretti fossero fuggiti da qualcosa, e i vari cadaveri non mostravano segni di lotta, ma riportavano comunque danni di vario tipo (crani fratturati, costole mancanti e addirittura una lingua asportata) e perfino un certo livello di radioattività. Quali siano i fatti reali e quanto le informazioni note abbiano montato la leggenda, probabilmente, non lo sapremo mai, ma certo si tratta di un evento che ha colpito l'immaginario collettivo, generando per altro molta letteratura, documentari e anche un recente film horror del veterano Renny Harlin. E adesso abbiamo anche il videogioco.

### Da solo fra i ghiacci

Kholat ci mette nei panni di un uomo che si avventura fra le nevi del famoso passo per provare a scoprire cosa sia realmente accaduto. Dopo un breve prologo ambientato nella cittadina alla base dei monti, ci si addentra fra i boschi e, a seguito di un piccolo incidente, ci si ritrova nel bel mezzo dei luoghi che segnarono la morte di quelle nove persone. A quel punto, in totale libertà di movimento, sta a noi decidere il da farsi. A nostra disposizione abbiamo una mappa reperita sul posto con appuntate alcune coordinate, una bussola, una torcia elettrica e tanta buona volontà. Il luogo è ostile, non solo per le condizioni atmosferiche poco amichevoli, ma anche a causa di alcune oscure presenze a cui non stiamo simpatici, e non c'è sostanzialmente alcuna forma di difesa. L'intero gioco, quindi, si configura come una specie di esperienza survival horror, nella quale dobbiamo capire come raggiungere i punti chiave indicati dalla mappa, dove si trovano brani fondamentali del diario che racconta gli eventi. In più, possiamo anche dedicarci a qualche "deviazione" per recuperare pagine supplementari del diario e scovare alcuni accampamenti

**L'ESPLORAZIONE LIBERA E LE CREATURE MORTALI POSSONO RENDERLO PIUTTOSTO FRUSTRANTE**

I primi minuti di gioco sono piuttosto pacifici. Poi, però...

## LE MONTAGNE DIPINTE DA KHOLAT SONO DAVVERO SPETTACOLARI

abbandonati. Si tratta di tappe importanti perché le pagine del diario attivano i checkpoint e gli accampamenti, oltre a fare essi stessi da punti di salvataggio, permettono di spostarsi velocemente fra le zone di una mappa piuttosto ampia, grazie a un semplice clic sulle tende che abbiamo scoperto.

### Interazione ostile

I punti di salvataggio e di spostamento veloce sono particolarmente utili anche perché l'esplorazione totalmente libera e la presenza di creature mortali che non si possono combattere, ma solo evitare, possono rendere Kholat piuttosto frustrante. Intendiamoci, è soprattutto una questione di approccio: una volta capito come evitare le creature e come orientarsi nell'ambiente ci si muove in maniera abbastanza gestibile, e ci sono forse solo un paio di passaggi davvero complicati. Di certo Kholat è il classico gioco che richiede un certo tipo di approccio specifico: se non lo si abbraccia, si rischia di lanciare imprecazioni allo schermo in maniera piuttosto furiosa, dopo che si è morti per un'apparizione improvvisa al termine di mezz'ora d'esplorazione, magari a due passi dal punto di salvataggio.

### Nevi lugubri

Il gioco, comunque, si basa per intero sull'andare in giro. L'unico "enigma" da risolvere consiste nell'interpretare al meglio la mappa, dato che rappresenta, in combinazione con la bussola e i nostri occhi, il solo metodo d'orientamento. Non c'è alcun sistema di navigazione automatico, bisogna per forza far quadrare le indicazioni della mappa con quel che vediamo attorno a noi e con la bussola. Anche in questo caso, si tratta di un sistema che cala al meglio nell'atmosfera e nell'ambiente di gioco, ma può generare frustrazione nei giocatori meno volenterosi. Quindi, insomma, Kholat è un gioco che non le manda a dire: se non state alle sue regole, peggio per voi. Di buono c'è che molti aspetti aiutano a starci. Stiamo parlando di una fra le prime produzioni commerciali a sfruttare l'Unreal Engine 4 e, nonostante qualche rozzezza da progetto indie, si vede. Le montagne innevate dipinte da Kholat sono davvero spettacolari, ben caratterizzate, ricche di dettagli, ed esplorarle è un piacere. Aggiungiamoci l'ottimo lavoro svolto sulla colonna sonora e la buona capacità di creare qualche momento "buh!" e si ottiene un'avventura horror dal taglio particolarmente azzeccato. A non aiutare, invece, sono alcuni limiti di design, per esempio nel modo in cui certi percorsi vengono bloccati in maniera del tutto artificiosa, da rami, massi e piccole pareti alte mezzo metro che è veramente insensato non poter scalare, soprattutto quando farlo diventa una questione di vita o di morte. Nel complesso, comunque, Kholat è il classico gioco per appassionati del genere: se piace l'horror basato soprattutto sulle atmosfere lugubri e sul senso di solitudine, se il sistema di gioco intransigente e le sue contraddizioni non spaventano, se si cerca un'avventura basata soprattutto sulla narrazione, c'è di che divertirsi. Nonostante una narrazione un po' confusionaria.

Kholat arriverà tradotta in italiano a fine mese grazie ad Adventure Productions, a quindici euro.

I brani di diario vengono letti da alcuni attori, fra cui spicca Sean Bean. L'interpretazione c'è tutta, il senso di quel che dice un po' meno.

La bussola permette di orientarsi, ma ha anche un ruolo nell'identificare la vicinanza della minaccia.

### COMMENTO

Un'avventura horror dalla grande atmosfera, dalla bellissima ambientazione e con un sistema di gioco affascinante, che però alcuni potrebbero trovare un po' troppo intransigente anche alla luce delle sue contraddizioni. Tecnicamente molto valido, un po' zoppicante nella narrazione e venduto a un prezzo giustificato dai valori produttivi, ma comunque altino per la durata breve dell'avventura.

+ Ambientazione e atmosfera spettacolari
+ Sistema di gioco survival affascinante...
− ... ma certe contraddizioni possono renderlo frustrante
− La storia è raccontata in maniera confusionaria

**VOTO: 3/5**

# I PARAMETRI DI THE GAMES MACHINE

Da qualche mese sono cambiati i parametri con cui valutiamo il "PC ideale" della pagina seguente. In passato le fasce erano suddivise in questo modo: al top c'era semplicemente il massimo, indipendentemente da ciò che sarebbe potuto costare; nella fascia ottimale c'erano i prodotti che fornivano il migliore compromesso fra prezzi e prestazioni, mentre nella fascia economica una configurazione ideale per giocare come si deve spendendo il minimo. Visti i tempi e l'eccessiva elitarietà della fascia "top" abbiamo deciso di ripensarla in un'ottica più umana, proponendo sì dei componenti costosi (non sarebbe "al top" sennò), ma cercando comunque di proporre la soluzione più potente al prezzo più congruo. Non avrebbe senso infatti proporre due R9 Fury X in Crossfire a più di 1500 euro, quando con i 600 euro scarsi di due Radeon R9 290 si ottengono già dei risultati eccellenti! Insomma, ora la fascia "top" è più ragionata mentre le altre due restano quelle a cui siamo abituati. Nella fattispecie, tutte le nostre configurazioni vi permetteranno di giocare bene, ma a condizioni diverse. Un PC composto con i componenti della fascia "top" vi permetterà di giocare anche a 4K (3840x2160 pixel), uno della fascia "ottimale" a 2560x1440 pixel o in Full HD a pieni filtri, mentre uno della fascia economica vi permetterà di giocare in Full HD (1920x1080 pixel) anche se con qualche compromesso.

# IL PRODOTTO DEL MESE

Nonostante il "Best Buy" di questo numero sia giustamente stato assegnato alle EAR FORCE Stealth 450 di Turtle Beach, a parere unanime di tutti, qui in redazione, la palma di prodotto del mese va al **MasterCase Pro 5** di Cooler Master, per i seguenti motivi:

è fichissimo da vedere, che per un gamer è un fattore sempre importante
- ampie possibilità di personalizzazione dello spazio interno
- un sacco di connessioni, prese e uscite per tutte le esigenze (ludiche, ma non solo)

# NEWS IN BREVE

### IL CASE STELLARE

Il TriStellar S di DeepCool, realizzato con la collaborazione di Bill Owen, è un case innovativo suddiviso in tre vani capaci di accogliere una scheda madre in formato mini-ITX, una scheda video di dimensioni standard e tutte le componenti storage. È predisposto per un sistema di raffreddamento a liquido e un alimentatore standard ATX di notevole potenza, risultando una scelta eccellente per un videogiocatore. Unico neo il prezzo, che si aggira sui 500 euro.

### MUSICA VOLANTE

Chinavasion ha annunciato Vortex, il primo speaker Bluetooth 4.1 a levitazione magnetica. Il dispositivo dispone di una base dotata di quattro magneti che ne consentono il "volo", ed può accoppiarsi con un tablet o un telefono tramite Bluetooth o NFC. La potenza erogata è di 5 Watt e la batteria garantisce circa 8 ore di riproduzione. Un oggetto che certamente piacerà agli amanti della fantascienza, al costo di 120 euro.

### GEFORCE ADESSO

Gli investimenti di Nvidia nelle tecnologie ARM e server cominciano a dare i loro frutti. Non solo la società californiana ha visto crescere il mercato del suo set-top-box Shield TV, ma lo scorso 1 ottobre ha lanciato GeForce Now, il servizio di online gaming basato sullo stream dei videogiochi via Internet e sulla tecnologia Nvidia GRID: basta accendere il client – un PC, un tablet o un cellulare – collegarsi e iniziare a giocare, dal momento che il rendering avviene sul server.

# IL BORSINO DELL'HARDWARE

The Games Machine tiene sotto osservazione una ventina di componenti hardware di qualità, segnalando le loro variazioni di prezzo col passare del tempo.

| | | | |
|---|---|---|---|
| M | vid | RADEON R9 NANO | € 769 |
| ▼ | vid | RADEON R9 FURY X | € 669 |
| ▼ | vid | GEFORCE GTX 980 Ti | € 629 |
| ▼ | cpu | INTEL CORE i7 5930K | € 559 |
| ▼ | vid | RADEON R9 FURY | € 549 |
| ▼ | vid | GEFORCE GTX 980 | € 469 |
| = | mon | SAMSUNG U28D590D | € 455 |
| ▼ | cpu | INTEL CORE i7 6700K | € 409 |
| ▼ | vid | RADEON R9 390X | € 399 |
| = | vid | RADEON R9 390 | € 329 |
| = | cpu | INTEL CORE i7 4790K | € 329 |
| ▼ | vid | GEFORCE GTX 970 | € 300 |
| ▲ | vid | RADEON R9 290 | € 299 |
| ▼ | cpu | INTEL CORE i5 6600K | € 265 |
| ▼ | vid | RADEON R9 380 (4GB) | € 219 |
| ▼ | vid | RADEON R9 380 (2 GB) | € 189 |
| ▼ | vid | GEFORCE GTX 960 | € 180 |
| ▼ | vid | GEFORCE GTX 950 | € 159 |
| ▼ | vid | RADEON R7 370 | € 145 |
| ▼ | vid | GEFORCE GTX 750 ti | € 110 |

**LEGENDA: cpu = processore centrale; scm = scheda madre; vid = scheda video; ssd = unità storage a stato solido; mem = memorie; hdd = disco fisso; mon = monitor; var = varie ed eventuali**

In un borsino sempre più monopolizzato dalle schede video, e in cui AMD continua a presenziare solo grazie alle schede video Radeon, le novità di questo mese sono essenzialmente due: l'ingresso al top della Radeon R9 Nano (il cui prezzo è tuttavia difficile da giustificare, come scriviamo nella recensione), e il trend finalmente al ribasso di tutte le altre soluzioni, una situazione che non vedevamo più da molti mesi e che fa davvero piacere ritrovare. Sparisce dal borsino la Radeon R9 290X, ormai più costosa della più recente 390 e quindi non più appetibile come un tempo.

# IL PC IDEALE

I componenti giusti per creare tre configurazioni da gioco: **TOP** (per i maniaci), **OTTIMALE** (miglior rapporto prezzo/prestazioni) ed **ECONOMICA** (per risparmiare).

## PROCESSORE

### INTEL CORE i7 5930K — € 559

Con i suoi 6 core con HyperThreading a 3,4 GHz (3,9 in modalità Turbo) questo processore è quasi il massimo: un i7 5960X costa infatti quasi il doppio ma offre bene o male le stesse prestazioni.

### INTEL CORE i5 6600K — € 265

Un processore centrale su socket LGA1151 dalle caratteristiche molto interessanti, capace di eguagliare le prestazioni delle precedenti CPU Core i7 meno costose.

### AMD A8 6600K — € 90

Una APU "Trinity" da 4 core (3,6/3,9 GHz) che integra una GPU Radeon da 256 stream processor, a un prezzo davvero irresistibile. Con una buona scheda video, può dare grandi soddisfazioni!

## SCHEDA MADRE

### ASROCK 2011 X99 EXTREME6 — € 250

Da Asrock una solida piattaforma con socket 2011-3. SLI e Crossfire-X fino a 3 schede video, RAM DDR4, USB 3.0, SATA a 6 Gbps... insomma, non le manca proprio niente.

### ASROCK Z170 PRO4S — € 125

Una scheda madre con socket LGA1151 perfetta per le nuove CPU Intel, dotata di USB 3.0, connettore M.2, porte SATA a 6 GB/s. Adatta a chi userà una sola scheda video, ne supporta due in Crossfire.

### ASROCK FM2A78M-DG3 MATX — € 50

Una scheda madre Micro-ATX che può essere alloggiata anche in un case di modeste dimensioni e consente, però, il collegamento di una scheda video PCI Express. Ha 4 porte SATA e 4 USB 3.0.

## SCHEDA VIDEO

### GEFORCE GTX 980 Ti — € 629

Un curioso avvicendamento al top: due R9 290 costano ormai come una GTX 980ti che, dalla sua, offre tanta potenza e l'affidabilità della singola GPU.

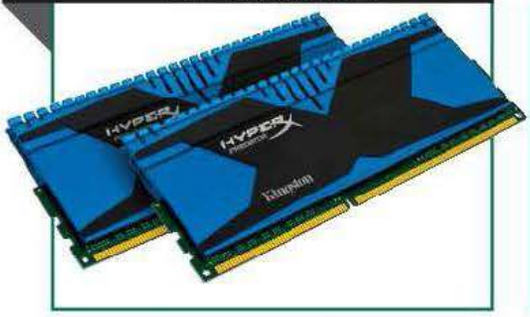
### RADEON R9 390 — € 329

Al momento è forse la scheda di fascia medio alta con il rapporto prezzo/prestazioni più interessante. Ottima per i 2560x1440 pixel. In alternativa, la GTX 970 costa qualche euro in meno.

### GEFORCE GTX 750ti — € 110

Il debutto, a dir poco interessante, dell'architettura "Maxwell" di Nvidia. Con cui è ancora possibile giocare, senza grandi rinunce, a risoluzione Full HD.

## MEMORIE



### 16 GB GSKILL RIPJAWS 4 DDR4 — € 250

Sedici gigabyte di RAM DDR4 da 2.666 MHz CL15, suddivisi in quattro moduli da 4 GB, perfetti per chi è alla ricerca dell'overclock sulle più veloci piattaforme X99.

### 8 GB CRUCIAL BLT4G3D1869DT2TX0BCEU — € 90

Un quantitativo ideale di memorie DDR3 che unisce l'ottimo prezzo a buone prestazioni. La frequenza di lavoro è 1866 MHz CL8.

### 8GB CRUCIAL BLT4G3D1608DT1TX0CEU — € 72

Due moduli da 4 GB di memoria da 1600 MHz e timing di rispetto (CL8), con cui allestire un buon sistema da gioco senza pensare troppo all'overclock.

## DISCO FISSO

### GSKILL PHOENIX BLADE 480GB — € 620

Le porte SATA? Giocattoli! Un vero professionista collega l'SSD direttamente al bus PCI Express, ottenendo in questo caso 2 GB/s in lettura e 1 GB/s in scrittura. Panico!

### SANDISK ULTRA II 240 GB — € 180

Un drive SSD dalle ottime prestazioni, perfetto per sistema operativo e programmi. Ovviamente da solo non basta, occorre aggiungere un HD per i dati, come quello sottostante.

### SEAGATE ST2000DM001 2 TB — € 75

Oltre allo spazio, questo disco assicura buone prestazioni grazie a 64 MB di cache e rotazione di 7200 giri/minuto. Mettendone due in RAID si guadagna in velocità, capienza o sicurezza.

## MONITOR

### SAMSUNG U28D590D — € 430

LED, 28 pollici TN, 3840x2160 pixel, 2 porte HDMI e una DisplayPort, con il suo prezzo invitante e la risposta da 1 ms consente finalmente di giocare a 4K a prezzi umani.

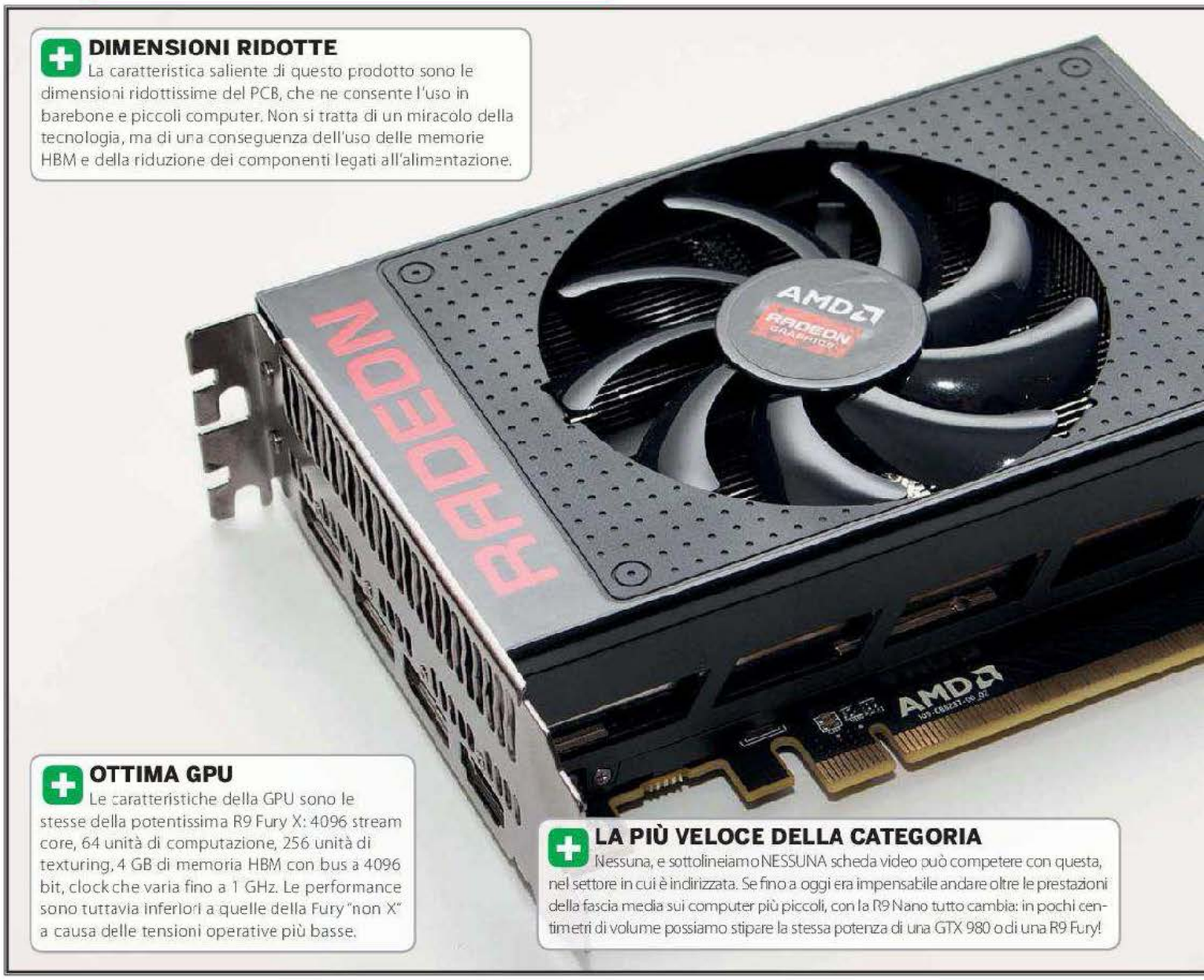
### PHILIPS 272C4QPJKAB — € 405

LED, 27 pollici, 2560x1440 pixel, sempre 16:9, immagini molto chiare ma minore fedeltà dei colori, tempo di risposta di 6 ms. Un ottimo lasciapassare per superare il Full HD.

### ACER K242HLABID — € 135

LED, 24 pollici, 1920x1080 pixel, Full HD 16:9, tempo di risposta 5 ms. Uno schermo ottimale per giocare in Full HD, dotato di ben tre ingressi (VGA, DVI, HDMI).

TOP — OTTIMALE — ECONOMICA




**DIMENSIONI RIDOTTE**
La caratteristica saliente di questo prodotto sono le dimensioni ridottissime del PCB, che ne consente l'uso in barebone e piccoli computer. Non si tratta di un miracolo della tecnologia, ma di una conseguenza dell'uso delle memorie HBM e della riduzione dei componenti legati all'alimentazione.

**OTTIMA GPU**
Le caratteristiche della GPU sono le stesse della potentissima R9 Fury X: 4096 stream core, 64 unità di computazione, 256 unità di texturing, 4 GB di memoria HBM con bus a 4096 bit, clock che varia fino a 1 GHz. Le performance sono tuttavia inferiori a quelle della Fury "non X" a causa delle tensioni operative più basse.

**LA PIÙ VELOCE DELLA CATEGORIA**
Nessuna, e sottolineiamo NESSUNA scheda video può competere con questa, nel settore in cui è indirizzata. Se fino a oggi era impensabile andare oltre le prestazioni della fascia media sui computer più piccoli, con la R9 Nano tutto cambia: in pochi centimetri di volume possiamo stipare la stessa potenza di una GTX 980 o di una R9 Fury!

# Radeon R9 Nano

Produttore: **AMD & partner** Prezzo indicativo: **769 €**

Premettiamolo subito, così non ci pensiamo più: se questa scheda video fosse stata commercializzata allo stesso prezzo di una Fury "semplice", raffreddata ad aria, che in questi giorni si può acquistare per circa 550 euro, il voto finale sarebbe stato assai più lusinghiero. Sarebbe forse l'unico 9 (e anche l'unico Best Buy) ampiamente meritato da una Radeon basata sulla GPU con architettura Fiji. Invece AMD ha preferito adottare una politica diversa e far pagare, molto caro, il dazio della sua esclusività nel settore altamente strategico dei piccoli computer. Che, per le loro minime dimensioni, possono essere molto più accattivanti dei PC tradizionali, anche se altrettanto potenti: se un barebone può ospitare un Core i7 della serie Skylake – deve aver pensato AMD – allora perché mai non dovrebbe ospitare anche una scheda video di fascia top? Le motivazioni di solito risiedono nello spazio, quasi sempre troppo poco, ma soprattutto negli alimentatori forniti con questi computer, sufficienti di solito al solo processore e a una scheda video di fascia media. Due problemi che AMD ha risolto in modo brillante. Le memorie HBM possono essere "stoccate" accanto alla GPU risparmiando una vasta quantità di spazio sul PCB, consumano di meno delle GDDR5 e, per tanto, è stato possibile eliminare buona parte dei componenti elettrici e dimezzare la lunghezza della scheda. Fornendo meno corrente alla GPU, ma assicurandosi che lavori sempre al minimo dei MHz necessari, è possibile ridurre i consumi e farli rientrare nelle specifiche. In buona pratica, ci troviamo di fronte all'unica soluzione per barebone capace di farci giocare a 4K e di dare il massimo a 2560x1440 pixel, risoluzioni normalmente inaccessibili a chi sceglie PC come questi. Il prezzo, però, al momento è davvero fuori parametro: una "tassa" a nostro avviso ingiustificata, per chi decide di ridurre lo spazio occupato sopra (o sotto) la sua scrivania.

**L'UNICO CASO AL MONDO IN CUI SEMPLIFICARE L'ELETTRONICA NE ACCRESCE IL PREZZO, INVECE DI DIMINUIRLO**

**7.0**

**SILENZIOSA**
Lottimo e compattissimo dissipatore a doppia camera di vapore si avvale di una sola ventola dalle dimensioni piuttosto generose, capace di mantenere le temperature fra i 30 e gli 80° C. Il rumore è compreso fra i 37 e i 42 dBA, rientrando quindi perfettamente nella media delle ultime generazioni di schede video.

**COSTA DAVVERO TROPPO**
Pur comprendendo il dazio della novità e, per il momento, dell'assoluta unicità di una scheda video high-end in miniatura, 770 euro ci sembrano decisamente troppi per un prodotto che, a conti fatti, monta meno componenti, "viaggia" e si overclocca sensibilmente meno di una R9 Fury X (che ingombra di più, ma costa 100 euro in meno!).

**CONSUMA POCO**
Il minor afflusso di corrente, dovuto alla presenza di un solo connettore ausiliario a 8 pin, implica una diminuzione delle prestazioni ma anche un consumo sensibilmente più basso: 175 W di TDP, 100 in meno delle sorelle maggiori, ottenuti con un'aggressiva politica di controllo energetico. La scheda consuma solo lo stretto indispensabile, abbassando sempre i MHz quando può.

## OTTIMA PER MINI-ITX

La Radeon R9 Nano è ovviamente pensata per i computer basati su schede madri in formato mini-ITX. Questo formato negli ultimi anni sta diventando sempre più popolare, proprio perché consente l'impiego di CPU potenti in spazi estremamente limitati. Con questa scheda video si aggiunge anche la possibilità di avere una GPU di fascia altissima, sebbene sia sempre consigliabile fare attenzione alla potenza dell'alimentatore in uso.

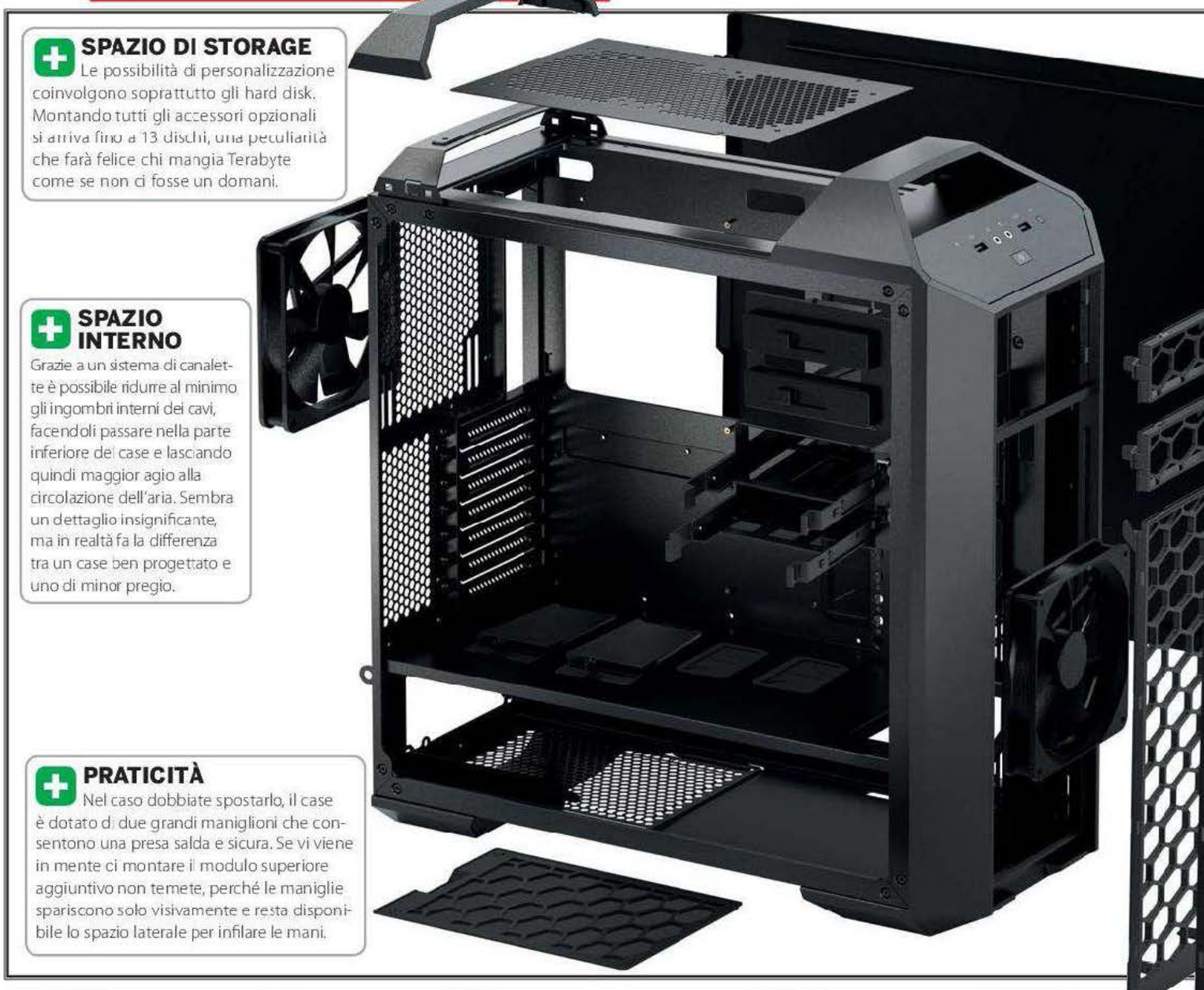
# EAR FORCE Stealth 450

Produttore: **Turtle Beach** Prezzo indicativo: **€ 149,99**

Turtle Beach torna al suo primo amore, e lo fa con un paio di cuffie wireless espressamente per gamer. Le Stealth 450 sono equipaggiate con un microfono staccabile, il Virtual Surround 7.1, vari preset audio richiamabili direttamente dalle cuffie, e una batteria che si ricarica in fretta e dura un numero congruo di ore (ufficialmente quindici, nelle nostre prove una dozzina abbondante, ma comunque più che sufficiente per tutte le esigenze). Il trasmettitore si collega a una porta USB, e nel giro di pochi istanti le cuffie sono belle che pronte a funzionare, senza necessità di complicate installazioni. Nella scatola è presente il cavo micro-USB per la ricarica, tramite il connettore posto nel padiglione destro, dove si trovano anche gli altri comandi: volume, preset, regolazione e mute del microfono. Se volete usare le Stealth 450 quando siete in giro, la confezione contiene anche un tradizionale (ma economico) cavo da 3.5mm, privo di tasti di controllo volume/chiamate. La qualità costruttiva è decisamente buona: l'archetto è solido e imbottito, anche se stringe forse un po' troppo, specialmente se avete il "testone"; in questo senso aiuta il padding morbido dei padiglioni, che non riduce molto il rumore esterno, ma risulta confortevole per un uso prolungato. La peculiarità di questo set di cuffie rimane comunque la leggerezza, davvero notevole per un prodotto wireless. Sul fronte audio, che è poi la cosa più importante, Turtle Beach non delude: i driver al neodimio da 50mm svolgono un ottimo lavoro, regalando suoni chiari e mai distorti, e bassi profondi anche a volume elevato; per finire, il surround virtuale che si attiva tramite pannello software con il modulo DTS Headphone:X presente nelle cuffie è probabilmente tra i migliori che ci sia mai capitato di sentire, regalando miglioramenti consistenti sia in ambito ludico che multimediale.

**9.0**

- **Leggera e confortevole anche nell'uso prolungato**
- **Installazione e controlli facili e intuitivi**
- **Ottima qualità audio, anche nel Virtual surround**
- **Uso in mobilità non al top**



**SPAZIO DI STORAGE**
Le possibilità di personalizzazione coinvolgono soprattutto gli hard disk. Montando tutti gli accessori opzionali si arriva fino a 13 dischi, una peculiarità che farà felice chi mangia Terabyte come se non ci fosse un domani.

**SPAZIO INTERNO**
Grazie a un sistema di canalette è possibile ridurre al minimo gli ingombri interni dei cavi, facendoli passare nella parte inferiore del case e lasciando quindi maggior agio alla circolazione dell'aria. Sembra un dettaglio insignificante, ma in realtà fa la differenza tra un case ben progettato e uno di minor pregio.

**PRATICITÀ**
Nel caso dobbiate spostarlo, il case è dotato di due grandi maniglioni che consentono una presa salda e sicura. Se vi viene in mente ci montare il modulo superiore aggiuntivo non temete, perché le maniglie spariscono solo visivamente e resta disponibile lo spazio laterale per infilare le mani.

# MasterCase Pro 5

Produttore: **Cooler Master** Prezzo indicativo: **180 €**

Per il videogiocatore che non deve chiedere mai, ma anche per chi è alla ricerca di un case senza compromessi per il PC principale di casa, Cooler Master propone il MasterCase Pro 5, il primo nato con in testa la filosofia "Make It Yours", che amplia a dismisura il concetto di modularità e personalizzazione. Lo chassis appare solido e ben costruito fin dal primo vagito post-apertura, con una struttura mista in acciaio e plastica nera, colore questo che caratterizza tutto il look, comprese le parti interne. La cosa bella del MasterCase Pro 5, come detto, è l'estrema capacità di adattarsi a ogni tipo di esigenza, in particolare grazie a tutta una serie di accessori (alcuni già presenti al momento dell'acquisto e altri recuperabili separatamente) che consentono di comporre configurazioni assai diverse l'una dall'altra. Per dire, la zona inferiore è in grado di ospitare non solo l'alimentatore, ma anche tre hard disk aggiuntivi, oltre a quelli presenti di base nel bay superiore a ridosso del frontale, laddove sono presenti due cestelli da 2,25" e uno con doppia slitta per dischi da 2,5" e 3,5" (quest'ultimo può essere peraltro spostato anche più in basso, qualora abbiate esigenze particolari di circolazione dell'aria). Nulla vieta di acquistarne altri, anche se il MasterCase Pro 5 prevede un ulteriore spazio per due hard disk da 2,5" sul retro del piatto della motherboard. Tra gli accessori già in dotazione col modello Pro qui recensito c'è perfino una cover superiore aggiuntiva con supporto per radiatori, che diventa utile al momento in cui le temperature all'interno del case dovessero superare la soglia di criticità o in presenza di sistemi di raffreddamento a liquido. Non manca neppure la possibilità di cambiare il pannello laterale con uno dotato di finestra, così da ammirare il nostro hardware in tutta la sua luminosa potenza. Unico neo? Il prezzo non proprio amichevole, non tanto nella versione base (che – va detto – è più che sufficiente nella maggior parte dei casi), quanto al momento di acquistare ulteriori accessori.

**UN CASE CAPACE DI ADATTARSI A OGNI TIPO DI ESIGENZA**

**9.0**

### USCITE E CONNESSIONI

Il pannello I/O è basilare ma ben posizionato nella parte alta del frontale, raggiungibile comodamente sia se il case è posizionato a terra, sia su una scrivania. Oltre ai classici LED di stato, lo spazio ospita i pulsanti di accensione e reset, un jack in, un jack out e due porte USB 3.0, rigorosamente nere (come tutto il resto, d'altronde).

### PREZZO ELEVATO

Il prezzo della configurazione base non è bassissimo ma è comunque in linea con la qualità dell'offerta e in grado di coprire un gran ventaglio di esigenze. Se, però, pensate di espandere il case con altri moduli, allora il budget totale rischia di diventare eccessivamente impegnativo.

## NON SOLO MODULI

Sebbene qualche vite sia presente qua e là, buona parte dei componenti del case si affida a ganci a incastro, il che permette un'elevata velocità di assemblaggio e una comodità senza pari al momento di ritoccare la configurazione.

# MX-Board 3.0

Produttore: **CHERRY** Prezzo indicativo: **79 €**

Quando si parla di tastiere meccaniche, non c'è dubbio che Cherry sia il nome che, in un modo o nell'altro salta sempre fuori, più che altro perché – salvo rare eccezioni – è la casa tedesca che fornisce gli switch a quasi tutti i produttori di tastiere meccaniche. La cosa che forse non sapevate è che Cherry costruisce anche tastiere complete, il che se ci pensate bene è abbastanza strano, visto che i suoi prodotti finiscono per andare in diretta concorrenza con quelli a cui lei stessa contribuisce. Forse anche per questo, la sua nuova MX-Board 3.0 si differenza in maniera sostanziale dalle classiche meccaniche per "gamer". L'aspetto, innanzitutto: del tutto anonimo, forse un po' troppo, senza colori o fronzoli particolari, con un design semplice privo di spigolature o file di tasti aggiuntivi per macro e funzioni speciali, limitandosi a quelli base per il controllo del volume. Compensa a questa carenza il software KeyMan di Cherry, scaricabile dal sito ufficiale, che permette di creare facilmente le combinazioni di tasti che preferite. La confezione contiene solo un paio di gommini rossi da applicare sotto la tastiera per evitare che scivoli, e un cavo USB per collegarla al PC (nell'ormai deprecato formato mini-USB). Non che serva molto altro; quando diciamo che il design della tastiera è essenziale, questo significa anche che non ci sono prese USB extra per chiavette o altri ammennicoli, né uscite audio per le cuffie. La caratteristica di maggior rilievo della Cherry MX-Board 3.0 è forse nel design dei tasti: le lettere sono incise con il laser a garanzia di durata, ma rispetto ad altre meccaniche in circolazione sono molto più bassi (3mm invece dei soliti 5mm), e l'idea che ci siamo fatti per una simile scelta è che Cherry stia cercando di attirare coloro che fino a oggi hanno utilizzato una tradizionale tastiera a membrana. Vista in quest'ottica, la MX-Board 3.0 si trasforma in un curioso ma riuscito trait d'union tra due mondi apparentemente inconciliabili. Sempre in questo senso, l'esemplare di test montava switch rossi, probabilmente i più "morbidi" e silenziosi tra quelli prodotti da Cherry (ma volendo è disponibile anche con quelli marroni, blu e verdi). Nell'uso intensivo (quasi tutto questo numero è stato scritto/rivisto/impaginato usando la MX-Board 3.0) non abbiamo ricevuto che ottime impressioni: il primo impatto sulle dita ricorda quello di una tastiera a membrana, ma bastano pochi minuti per rendersi conto della differenza di "feeling". Gli switch rossi sono molto morbidi ma estremamente responsivi, quasi accompagnano i polpastrelli lungo la corsa del tasto, rendendo la digitazione estremamente confortevole e per nulla rumorosa. Il prezzo è piuttosto aggressivo, considerata la media delle offerte nell'ambito delle meccaniche, cosa che potrebbe ulteriormente invogliare chi vuole tentare il "salto della fede". Piccolo consiglio finale: la tastiera è priva di poggiapolsi, che è possibile acquistare separatamente per una ventina di euro. Il layout della MX-Board 3.0 è basso, ma se come noi siete abituati a usarne uno, forse è il caso di farci un pensierino.

**8.5**

- **Design semplice, ma ergonomico ed efficace**
- **Qualità costruttiva di buon livello**
- **Perfetta per abbandonare le tastiere a membrana**
- **Look piuttosto anonimo, non molto "gamer"**

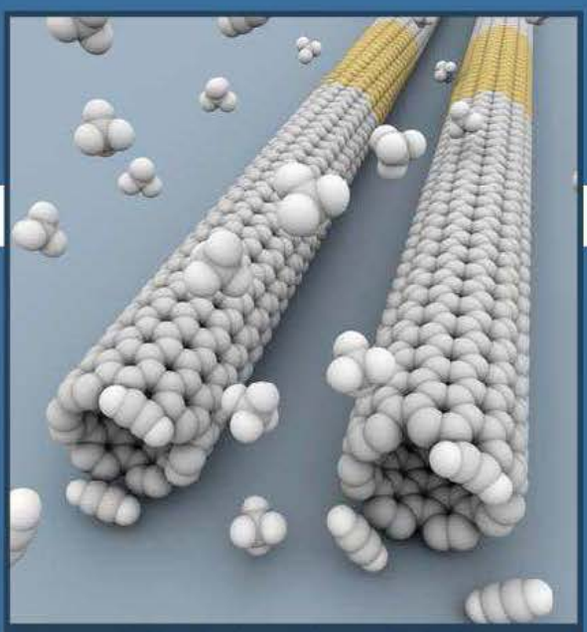
# IBM E IL TRANSISTOR PERFETTO

**Quando parliamo di CPU prodotte a 14 nanometri ci sembra ancora di parlare di fantascienza. Eppure, c'è chi è arrivato a sintetizzare transistor grandi la metà.**

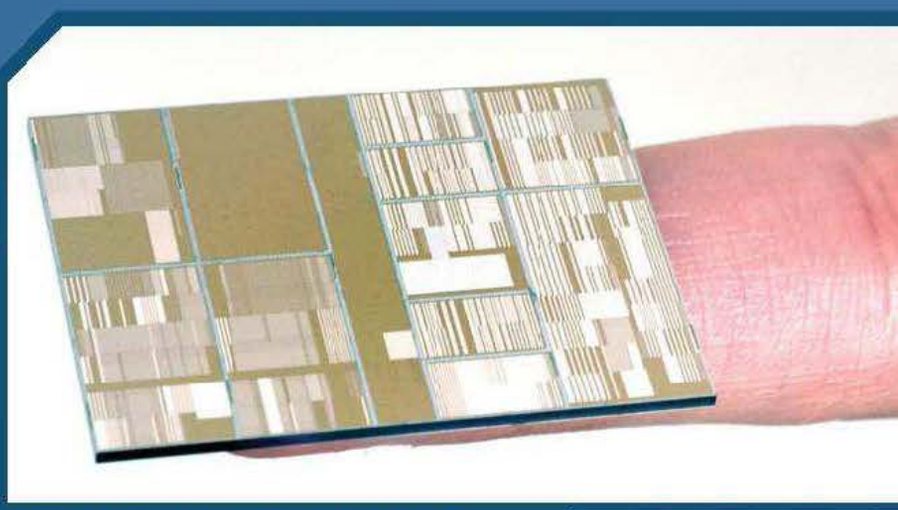
Nel corso degli anni abbiamo imparato tutti ad apprezzare i vantaggi della miniaturizzazione: processori che consumano sempre meno corrente dispongono di un numero di transistor sempre maggiore, che a loro volta sono specializzati in unità di calcolo sempre più potenti, aumentando il grado di parallelizzazione del lavoro e la velocità complessiva dell'elaborazione, il tutto a costi di acquisto inferiori (se i transistor sono più piccoli, i die occupano meno spazio sul wafer e, di conseguenza, da ogni wafer si ottiene un maggior numero di processori da mettere in vendita; l'economia di scala si occupa poi del resto). Quello che però normalmente ci sfugge è il livello di sfida che ogni step evolutivo inevitabilmente comporta.

## UN PROBLEMA ELETTRICO

Ridurre le dimensioni del transistor significa rimpicciolirne ciascuna parte, compresi il canale e i contatti. La conseguenza diretta è che gli elettroni fanno più fatica a passare attraverso i secondi (resistenza elettrica) e a restare confinati nel primo (leakage), ponendo scienziati e ingegneri di fronte alla solita sfida: superare tutti i problemi di resistenza e leakage presentati da un nuovo processo produttivo, rendendolo di conseguenza affidabile ed economicamente sostenibile. Così, se Intel ha già potuto mettere in cantiere la produzione di chip a 10 nanometri, IBM si è posta il problema di superare questa formidabile barriera in qualche modo, trovando due soluzioni altrettanto interessanti. La prima, più immediata, è costituita dalla sostituzione del silicio con una lega silicio-germanio (SiGe) per la costruzione del canale dei transistor e dall'impiego di tecnologie EUV a più livelli (Extreme Ultraviolet Litography, litografia a raggi ultravioletti estremi). Con queste tecniche, realizzate da IBM con la collaborazione del College of Nanoscale Science and Engineering del SUNY Polytechnic Institute, dello Stato di New York e di aziende come Globalfounderies e Samsung, è stato possibile realizzare il primo chip funzionante con transistor grandi soltanto 7 nanometri. Se solo fosse possibile farlo con un semplice die-shrink, Intel potrebbe produrre i suoi attuali processori in un numero quattro volte maggiore per ogni wafer "stampato". La mobilità elettronica della lega SiGe è superiore a quella del silicio, e per tanto il suo impiego è preferibile in transistor di così piccole dimensioni. Tra due nuclei di silicio intercorrono circa 0,5 nanometri: se, come in questo caso, il gate si riduce a circa 7 nanometri, il canale si restringe al punto che i soli atomi di silicio non riescono più a trasportare abbastanza corrente. L'aggiunta del germanio risolve il problema, consen-



▲I nanotubi di carbonio sostituiranno gli attuali transistor in silicio. Ma ce lo ripetono ormai da anni.



▲Per la commercializzazione dei primi chip a 7 nanometri dovremo attendere ancora qualche anno.

tendo il passaggio di un'adeguata quantità di energia. Poiché questo problema si verifica sotto i 10 nanometri, è plausibile che anche Intel e TSMC in futuro adottino soluzioni analoghe.

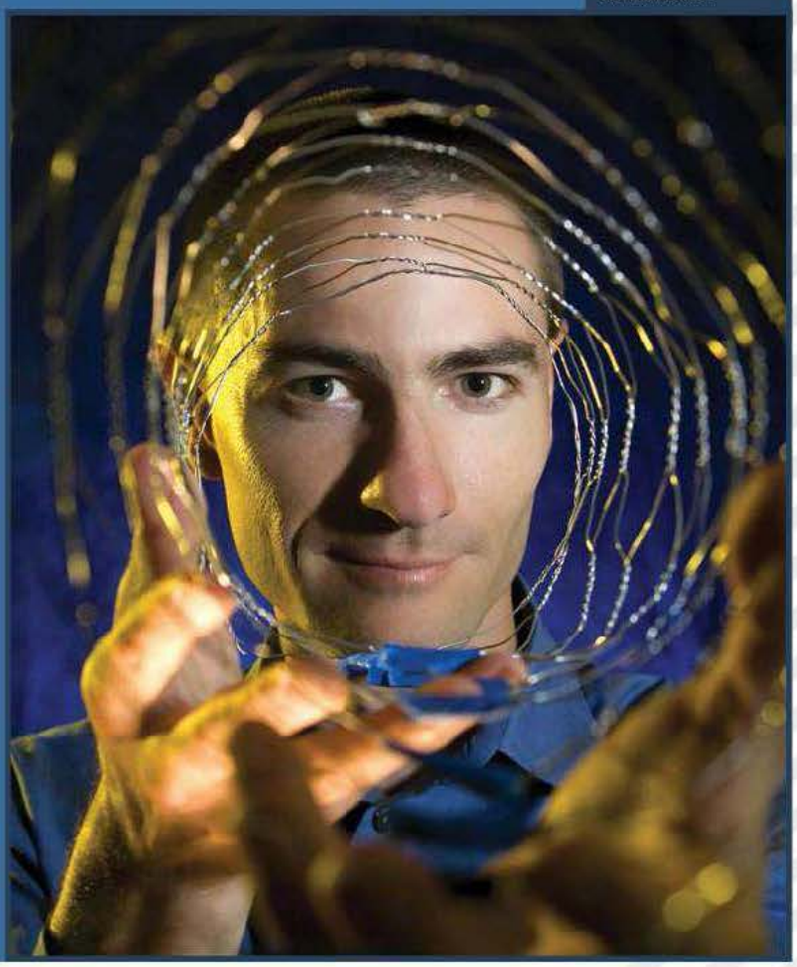
## ADDIO SILICIO?

L'altra soluzione pensata da IBM, tuttora allo studio, consiste nell'impiego di nanotubi di carbonio al posto del silicio per la produzione dei transistor. Questo diverso tipo di materiale semiconduttore è formato da sottilissimi fogli di carbonio, spessi come un solo atomo, avvolti in modo da formare dei tubi. Le proprietà elettriche sono decisamente superiori a quelle del silicio e, per lo stesso motivo, si attendono sviluppi per così dire "fantascientifici", malgrado si parli dei processori al carbonio già da diversi anni. In passato, IBM aveva già dimostrato l'efficacia del "materiale" con transistor di dimensioni inferiori ai 10 nanometri, ma il problema, presente anche con questa futuribile tecnologia, risiedeva ancora nei contatti e nella loro crescente resistenza elettrica. Questo, almeno, fino allo scorso primo ottobre, quando Big Blue ha annunciato di aver trovato il modo di ridurre le dimensioni senza comprometterne le performance, una tappa fondamentale nello sviluppo della tecnologia. La novità è rappresentata da un nuovo processo di "metallurgia microscopica" con cui IBM ha trovato il modo di saldare i nanotubi, legando chimicamente fra loro gli atomi alle estremità. In questo modo, è possibile scendere al di sotto della fatidica soglia dei 10 nanometri senza aumenti di resistenza elettrica. Un insieme dei tecnologie estremamente promettenti visto che, secondo IBM, sarà possibile portarle avanti per almeno quattro generazioni, fino a ottenere transistor grandi 1,8 nanometri.

## LE IMPLICAZIONI PRATICHE

Tutta questa miniaturizzazione, alla fine, cosa comporterà? Ovviamente, la possibilità di costruire unità di calcolo sempre più complesse e contemporaneamente più veloci e più piccole, con benefici diretti in qualunque campo dello scibile informatico. Sarà possibile ridurre le dimensioni complessive di ogni piattaforma, così come i consumi, senza diminuire – ma anzi incrementandone – le performance. Processori grandi come il cervello di un insetto potranno eseguire calcoli estremamente complessi, mentre un solo computer potrebbe avere le stesse potenzialità di un attuale cluster di server fisici, con conseguenti riduzioni di spazio e corrente impiegati nei datacenter. Il problema, semmai, è capire se davvero il silicio sia giunto al termine del proprio cammino: è vero che a ogni generazione di processori si fa sempre più arduo risolvere i problemi di resistenza e leakage, ma è anche vero che quello dei "limiti fisici del silicio" è un leit-motiv che ci siamo già sentiti ripetere infinite volte, fin da quando i transistor erano grandi 90 nanometri. Eppure, ogni due anni, ci ritroviamo qui a parlare di transistor più piccoli, sempre in silicio. Dopo i fatidici 10 nanometri, sarà finalmente la volta buona? ■

▼Come insegna il professor François Léonard, i nanotubi in carbonio hanno proprietà uniche: in base alla loro struttura atomica, varia la capacità di conduzione.



# A TUTTO GAS (E UN PO' DI VAPORE)!

**L'autunno è arrivato e si è portato via l'insostenibile calura estiva che verrà immancabilmente rimpianta, in giro per i social, di qui a poco. A noi integerrimi videogiocatori tutto ciò non importa, anzi, rallegra, perché la stagione della caducità del fogliame è il tempo più prodigo di uscite e non c'è scusa migliore delle condizioni meteo avverse per rintanarsi in casa a giocare. E sotto la copertina, sul divano, fingere di lavorare mentre in realtà si guida felicemente una Ferrari con il tablet sorseggiando una bevanda calda è una soddisfazione mica da ridere!**

HARDWARE DEL MESE

## IPAD MINI 4

**Produttore:** Apple - **Sito:** apple.com - **Prezzo:** da 339 € (16GB Wi-Fi) a 719 € (128GB Wi-Fi + Cellular)

Uno dei prodotti che, nel marasma della presentazione dell'iPad formato tovaglia (il 13", per chi fosse in vacanza su Marte), è stato un po' sottovalutato è probabilmente il tablet da 7,9". iPad mini 4 è davvero un piccolo gioiellino di tecnologia e stile, e si conferma probabilmente uno dei più versatili tra i dispositivi con la mela. Se il mini 3 non aveva introdotto grossissime novità in termini tecnologici rispetto alla seconda versione del tablet, la quarta iterazione del piccolo iPad migliora sensibilmente le prestazioni, con il chipset A8 che fa avvicinare di molto le performance del dispositivo a quelle di iPad Air 2, mentre i 2GB di RAM permettono di giocare a qualsiasi cosa con agilità e senza rallentamenti. In termini di maneggevolezza, i 6,1mm di spessore e il peso di appena 299 grammi rendono iPad mini 4 un piacere da utilizzare e, a mio modo di vedere, gli scarsi 8 pollici rappresentano il formato ideale per avere un dispositivo che permetta di lavorare serenamente e di divertirsi senza stancare troppo la vista. A contribuire alla resa perfetta di video e, soprattutto, di documenti, libri e riviste, ci pensa soprattutto il display Retina fuori parametro, che con i suoi colori vividissimi, una nitidezza impressionante e la risoluzione di 2048 x 1536 pixel rappresenta lo stato dell'arte tra gli schermi dei tablet. Ovviamente la lettura non è paragonabile a quella di Kindle e ebook reader con e-ink, ma devo ammettere che come dispositivo all-in-one l'iPad mini 4 si difende tranquillamente anche come piattaforma di lettura, candidandosi al monopolio assoluto del nostro chillout quotidiano, e non solo. Dal punto di vista prettamente operativo, infatti, iPad mini 4 rientra anche nei dispositivi che hanno pieno accesso alle caratteristiche di iOS 9, split view su tutte, che permette, in soldoni, di dividere lo schermo dell'iPad in due parti e utilizzare contemporaneamente altrettante applicazioni: perfetto per seguire un evento live e twittare o inviare una mail mentre si fanno ricerche. Ancora una volta, gli 8" si rivelano sufficienti a sfruttare al meglio la caratteristica, visto che anche a metà schermo la porzione dedicata alla singola app resta comunque paragonabile a quella di un phablet. A completare l'offerta del piccolo tablet di Apple c'è anche un revamp delle due fotocamere, che diventano simili a quelle di iPad Air 2, una scheda di rete che promette faville anche in mobilità e la piena compatibilità con Apple Sim, Airdrop ed Airplay.

## NUOVE USCITE

PESI MASSIMI E HIPSTERATE VARIE

L'autunno, come si diceva, è periodo di grandi uscite, e anche su mobile sbarcano un bel po' di produzioni cugine degli AAA desktop. Su tutte spicca **Lara Croft GO** (iOS, Android e Windows Phone, €4,99) che, oltre a essere uno dei pochi giochi che gira sul Nokia di Claudio (porello... ndCinese) (la pagherete carissima, ndkeiser) è un degno esponente della succulenta serie GO di Square Enix, che condensa lo spirito di serie di successo in ottimi giochi mobile. Il capitolo dedicato alla bella archeologa è una sorta di unione tra i primi Tomb Raider e Monument Valley, un delizioso strategico a turni pieno di enigmi e dall'art direction low-poly (la nuova moda!) molto stilosa. L'altro colosso che scende in campo è EA Sports con il suo **FIFA 16 Ultimate Team** (iOS e Android, gratis) che è di fatto una versione semplificata, ma manco tanto, del titolo calcistico dedicata soltanto al magico mondo delle figurine: impressionante tecnicamente, e validissimo gioco di calcio da pausa trono, la versione mobile di FIFA riesce a essere quasi bella come quella desktop. Gli amanti del basket, invece, non possono deliziarsi con una versione mobile di NBA2k16, ma sugli app store c'è **MyNBA2k16** (iOS e Android, gratis), una companion app utilissima per gestire al meglio la propria squadra in modalità myTeam, guadagnando anche succosi bonus e carte esclusive. Scendiamo dal carro dei tripla A per salire su un truck di quelli brutti e cattivi con **Blocky Highway** (iOS e Android, gratis), che in realtà è un cicciosissimo e cubettosissimo mix tra Crossy Road e un endless runner a tema autostradale, tanto semplice da giocare quanto difficile da abbandonare. A compensare l'eccesso di pop gaming di questo mese ci pensa, invece, **Gathering Sky** (iOS e Android, 4,99€), un'hipsterata in pieno stile Journey che ci porta a condurre uno stormo di uccelli attraverso incantevoli cieli, per un titolo atmosferico arioso e poetico impreziosito da una colonna sonora davvero incantevole.

GIOCO DEL MESE

# HORIZON CHASE

**Sviluppatore:** Aquiris - **Sito:** horizonchase.com - **Prezzo:** 2,99 €

**VOTO:** ★★★★★

Il fatto che non esista una versione mobile di OutRun mi ha sempre molto depresso, se non altro perché a volte l'unica cosa di cui ho bisogno è andare a tavoletta sulle highway americane con musica catchy sparata a volumi oltraggiosi. La ricerca del clone perfetto non mi ha mai dato grandi soddisfazioni, ma finalmente è giunto nel mio tablet Horizon Chase, un mix di puro spirito arcade che prima ti fa venire il magone e la lacrimuccia nostalgica, per poi trascinarti nel bieco tunnel della scimmia più totale. Per rendervi l'idea del feeling del gioco pensate a un raduno del sopracitato OutRun, Top Gear, Jaguar XJ220 e Lotus Turbo Challenge, con scenari ambientati in diversi angoli del mondo, le tipiche gare a inseguimento e una marea di contenuti sbloccabili. All'appello non poteva neanche mancare una colonna sonora orecchiabile ed estremamente riconoscibile, composta tra l'altro da Barry Leitch, autore delle musiche di Top Gear e Lotus, per intenderci. Certo, si sarebbe potuto fare ancora di meglio chiamando in causa l'oramai idolo della redazione Timecop1983, ma purtroppo Aquiris non ci ha consultato prima della scelta del compositore. Scherzi a parte, il team brasiliano ha davvero svolto un lavoro clamoroso per ricreare il feeling di puro arcade senza far sembrare il gioco superato o già visto, grazie a un ottimo lavoro di bilanciamento del gameplay, una splendida reattività dei controlli e un stile grafico low-poly convincente che dà a ogni ambientazione il giusto look e un'ottima caratterizzazione. Nel corso del gioco è possibile "trestellare" ogni pista arrivando primi e raccogliendo gettoni sparsi sull'asfalto, confrontarsi con i tempi dei propri amici tramite Game Center o social network, sbloccare sedici vetture ispirate in maniera abbastanza palese a modelli realmente esistenti e correre felici a perdifiato su più di settanta tracciati, senza necessità di acquistare contenuti aggiuntivi o dover aspettare per, chessò, fare benzina. Non ho tirato in ballo il carburante a caso, visto che proprio la dinamica del rifornimento on-the-go, tramite la raccolta di power up, rappresenta una simpatica aggiunta che ci costringe a traiettorie specifiche per evitare di restare a secco sul più bello. Oltre ai gettoni e al carburante, sui tracciati è possibile raccogliere anche il classico turbo, da utilizzare con parsimonia per massimizzarne gli effetti e, soprattutto, evitare le auto avversarie o il contatto con i bordi della pista, dato che perdere tempo prezioso è un'opzione che non può essere contemplata in un arcade di alto lignaggio come Horizon Chase.

SPECIALE

# MADE IN ITALY

**Gas, vapore e scommesse**

Questo mese abbiamo deciso di dare spazio a produzioni nostrane disponibili, o in arrivo, sui nostri schermi portatili. L'idea sarebbe quella di continuare a farlo, nella speranza che la scena nazionale di sviluppo diventi sempre più una solida realtà. Iniziamo a tutta velocità con un prodotto di "nobili" origini, **MyRide Challenge** di Milestone (iOS e Android, gratis), ovvero un card game a tema motociclistico. Sfruttando i diritti del controverso Ride, la software house milanese ha messo su un rule set molto semplice e immediato per creare un gioco rapido per mobile. Il risultato rappresenta al meglio Ride, nel bene e nel male, rivelandosi quindi un'ottima idea realizzata in maniera troppo superficiale. Le sfide, rigorosamente contro l'AI, si limitano a un confronto manicheo alla carta più alta e la strategia è relativa solo all'ordine di "giocata". Milestone promette novità e aggiornamenti, e non possiamo sperare altrimenti per evitare a MyRide una sosta in garage non preventivata. La situazione è ben più rosea se scorriamo il Play Store alla ricerca di **Steampunk Adventure** (Android, gratis) di Game A.D.E.S.. Disponibile al momento in versione embrionale, SA è un interessante platform che ci mette alla prova per fuggire da labirinti a vapore entro un tempo limite. L'orologio non è l'unica minaccia, visto che dovremo stare attenti anche ai robottoni che pattugliano le strade e a non cadere dai "bordi" dei labirinti. L'idea è davvero buona e il gioco fila via liscio in modo piacevole, utilizza in maniera più che discreta Unity, ma c'è ancora un po' di strada da fare per ciò che concerne la quantità dei contenuti e le dinamiche delle armi da fuoco. D'altronde, questa fase di "beta" pubblica serve proprio a raccogliere feedback! Altro gioco in pieno sviluppo ma già scaricabile dallo store di Google è **Bonseki** di Atrax (Android, gratis), che utilizza in maniera intelligente accelerometro e giroscopio degli smartphone per creare un simpatico rompicapo dove sfruttare la fisica delle sostanze disegnate in pixel sullo schermo per "eliminarle" dal livello. Un titolo che invece non è ancora disponibile sugli store digitali, ma il cui concept mi ha già conquistato per la sua natura peculiare è **Sim Betting Football** dei Vindictagames di Davide Coppola che, dopo qualche anno in Sports Interactive, ha deciso di stravolgere il concetto di gioco manageriale sportivo sfruttandone la cornice classica, per lavorare a un singolare simulatore di scommesse calcistiche (con valuta virtuale, s'intende!).

# » LA STORIA DI AMIGA

## Lunga vita al Re! – parte seconda

Si diceva, lo scorso mese, che Amiga 1000 era sì una bomba, ma anche che la miccia non era stata ancora accesa, quantomeno non durante il primo periodo. Era potente, aveva un prezzo aggressivo, ma era stata commercializzata in ritardo di qualche mese rispetto alla sontuosa presentazione. Colpa del marketing di Commodore, anche se indirettamente. Perché? Beh, un ingegnere particolarmente inalberato verso la scarsa capacità commerciale dell'azienda nascose un messaggio segreto nella ROM del computer: premendo otto tasti mentre si inseriva un dischetto appariva il colorito messaggio: "We have made the Amiga, they fucked it up". Col senno di poi si rivelò una bravata controproducente, dato che Commodore perse un sacco di tempo per sostituire le ROM incriminate, causando il famigerato ritardo. Il problema principale era comunque dovuto all'assenza di un software in grado di vendere una macchina che, per lo smanettone del 1986, non aveva ancora mostrato qualcosa che lo convincesse a mettere in cantina l'amato C64. Poi, però, arrivarono le fanfare, i cavalieri, l'arme e gli amori di Defender of the Crown (1986), e improvvisamente Amiga si tramutò nel principe degli home computer. Robert Jacob aveva messo assieme un dream team con Jim Cuomo e Bill Williams agli strumenti, Jim Sachs ai pennelli e il solito, onnipotente RJ Mical alla programmazione: una formazione che non poteva sbagliare, colpendo e affondando il cuore degli smanettoni di cui sopra con precisione chirurgica. Il prezzo di commercializzazione dell'Amiga 1000, però, era di 1.300 dollari, e per quanto la macchina fosse in grado di dare la birra a Macintosh, IBM e compatibili, era ancora troppo salato per il ragazzino che importunava i genitori per avere il nuovo super computer della morte, quando magari ne aveva già uno. Commodore decise quindi di creare un modello più popolare nel prezzo e nelle dimensioni, dando alla luce il fortunatissimo Amiga 500, la variante più venduta di tutta la scuderia Amiga. Il punto di forza era il modulatore TV che slegava l'acquirente dal bisogno di portare a casa un ingombrante e costoso monitor, permettendo di godersi le meraviglie della nuova macchina anche sul televisore di casa. Il tutto al prezzo di 700 dollari circa, praticamente un affare per il professionista alla ricerca dello stato dell'arte informatica, ma anche un regalo di Natale possibilissimo per il ragazzino che la notte sognava il blockbuster Cinemaware. La macchina, stavolta, venne creata direttamente da Commodore, con tanti saluti alla squadra

CDTV era veramente troppo avanti per il 1991.

# ALIEN BREED

"Amiga permette ai piccoli sviluppatori di giocare alla pari, senza licenze, kit di sviluppo o grandi risorse tra i piedi"

Martyn Brown, Team 17

TEAM 17

AMIGA

one meg of memory required

originale di Jay Miner, quella che si divertiva a scrivere volgarità nelle ROM dei computer. La competizione, del resto, sarebbe stata un comune denominatore nella storia dello sviluppo di Amiga, con squadre interne a Commodore che avrebbero alternato e confrontato prototipi tra di loro, cercando di prevalere in nome del prestigio dell'azienda e del vil denaro, che male non fa. Ovviamente, Commodore aveva capito che senza software la macchina non avrebbe fatto molta strada, nemmeno dopo il recente lifting, e venne (indirettamente?) aiutata dalla Electronic Arts del vulcanico Trip Hawkins. Forse in futuro leggerete qualcosa della compagnia e di quanto fosse meravigliosa agli esordi, prima della mutazione in "impero del male", con la visione di Trip che voleva vendere i programmatori come vere rock star; un po' come David Crane e la cricca di Activision insomma, ma con più soldi. Electronic Arts, dicevamo, commercializzò nel novembre del 1985 Deluxe Paint, cambiando per sempre il modo di fare grafica col computer e diventando la base con cui creare videogiochi su Amiga negli anni a venire. Un programma potente e semplice da usare, che schiacciava senza sforzo il già arcaico GraphiCraft, sviluppato da Island Graphics Corporation agli albori del 16-bit Commodore. Fu una rivoluzione che scoperchiò il Vaso di Pandora, spronando decine di talentuosi programmatori a dare il massimo sulla nuova macchina e creando leggende come i Bitmap Brothers o Bullfrog, trasformando la combo "giochi + prezzo abbordabile" in un vero e proprio fenomeno. Se Commodore finalmente rideva, la squadra originale, quel che restava della Hi-Toro, non è che se la spassasse granché, a causa della decisione di spostare gli uffici da Los Gatos in Pennsylvania, causando un'emorragia di menti. Lo stesso RJ Mical trovò asilo presso Cinemaware, come già detto, ma anche Jay Miner abbandonò la leggenda che aveva creato con le sue mani, mantenendo tuttavia una posizione di consulente all'interno di Commodore. Amiga era diventata il nuovo paradiso dei programmatori, specialmente i famosi bedroom coder che si erano fatti le ossa sugli 8-bit. Il mercato a 16-bit era il paese delle meraviglie dalle parti di Commodore, alla faccia delle console. Non c'era bisogno di kit di sviluppo, licenze o costose cartucce; gli sviluppatori erano liberi di scrivere quello che volevano e come volevano, dando libero sfogo alla loro creatività grazie a potenzialità e accessibilità superiori a quelle della precedente generazione. Nel frattempo l'Amiga 2000, controparte di fascia superiore di Amiga 500, spopolava alla grande nell'industria televisiva grazie a potenza e versatilità legata alle numerose porte di espansione, che la resero un indispensabile strumento nella realizzazione di serie culto come Babylon 5. Lo

**Con l'Amiga 500 gli sviluppatori erano liberi di scrivere quello che volevano, come volevano**

No, non è niente, mi fanno solo male gli occhi...

L'improbabile case di Walker.

La potenza di Amiga permise l'ascesa di stelle come la Bullfrog di Peter Molyneux.

Deluxe Paint rese semplice disegnare su Amiga, aprendo la strada a innumerevoli sviluppatori.

stesso, però, non si sarebbe potuto dire per buona parte dei modelli successivi come l'Amiga 1500 o il povero CDTV, quest'ultimo troppo avanti rispetto ai tempi anche nel 1991, con la sua sfrontata propensione alla multimedialità in un mercato che non era assolutamente pronto per una simile rivoluzione. Bisognava muoversi: Windows 3.1 era alle porte, i prezzi dei sistemi MS-DOS stavano calando e i nuovi modelli di Amiga, come il compatto ma sostanzialmente inutile A600, non offrivano nulla di innovativo rispetto all'architettura originale ideata anni prima da Miner. Le cose cambiarono ancora nel 1992, con la commercializzazione dell'Amiga 1200 e del suo muscoloso fratello dedicato alle aziende, l'Amiga 4000. La nuova generazione apriva le danze con lo strepitoso AGA (Advanced Graphic Architecture), che permetteva giochi dedicati dotati di grafica eccellente, assieme a una boccata d'aria fresca per una demoscene che oramai conosceva l'ECS a menadito. La mancanza di un lettore CD-ROM, però, era per molti una mancanza imperdonabile; una porta sul futuro chiusa in partenza. A onor del vero, Commodore continuò a lavorare su nuove iterazioni, arrivando a sviluppare un fantomatico chipset chiamato Hombre, per un'ancora più elusiva piattaforma di ultima generazione chiamata CD64, ma la bancarotta dell'azienda nel 1994 troncò le speranze sul nascere, senza dar tempo alla dirigenza di metabolizzare il tiepidissimo debutto nel 1993 di Amiga CD32 (banalmente un Amiga 1200 senza tastiera e con un lettore CD-ROM). Era la loro prima console a 16-bit, nonché il seguito spirituale di quel disastro chiamato Commodore 64 Games System. Amiga, però, era dura a morire, con programmatori che continuavano a sviluppare software per la gigantesca base installata e con la tedesca Escom che, dopo aver messo le mani sulla salma di Commodore per quattordici milioni di dollari, continuò a commercializzare l'Amiga 1200, nonché una versione tower di A4000. Nel futuro del marchio, Escom vedeva molti volti, decisa com'era a concedere il nome Amiga per la creazione di diversi modelli di home computer, analogamente a quanto successo per i compatibili IBM. Arrivò addirittura a considerare lo sviluppo di una nuovissima generazione nella forma del prototipo chiamato Walker, nel 1996, ossia un'Amiga 1200 con CPU più potente, capacità multimediali e uno sguardo rivolto all'espansione del sistema, ma vennero realizzati solo alcuni prototipi, dato che sia Escom che la divisione Amiga Technologies andarono incontro all'ennesima bancarotta nello stesso anno. Da allora il destino del marchio è fumoso, avvolto in una serie di acquisizioni che non hanno nulla a che vedere con il romantico ricordo di un passato glorioso. Amiga è stato il Re di un'era, frutto del sogno e del lavoro di Jay Miner e RJ Mical tra tutti. Un progetto innovativo, possente e in grado di spalancare le porte del regno a 16-bit a un esercito di talentuosi sviluppatori; ma anche a milioni di videogiocatori sbalorditi, che hanno vissuto il passaggio da Spectrum e C64 come l'ingresso in una vera e propria età dell'oro videoludica. Insomma, oggi più che mai, il Re è morto, lunga vita al Re!

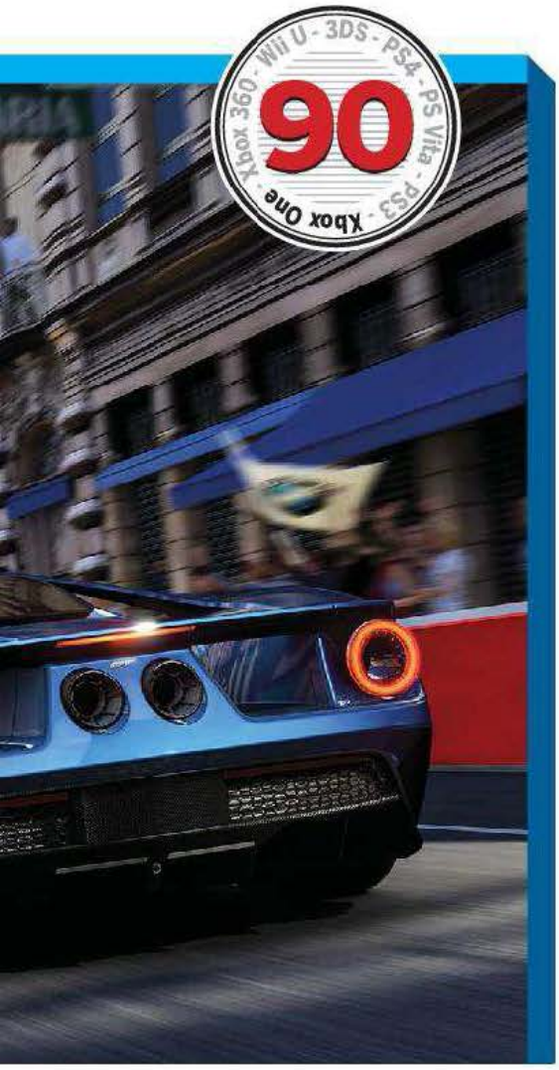
**L'Amiga 600 non offriva nulla di innovativo rispetto all'architettura originale ideata da Miner**

# FORZA MOTORSPORT 6

Il nuovo capitolo della super esclusiva Microsoft a quattro ruote prova a esplorare a fondo i segreti del mondo del motorsport ponendo al centro di tutto la domanda: "Perché corriamo?". Per permetterci di rispondere in maniera adeguata al marzulliano interrogativo, FM6 offre una pletora di contenuti mica da ridere, come un parco vetture che conta 460 modelli riprodotti con la solita perizia da puro "car porn", ventisei circuiti su cui cercare le proprie motivazioni e una modalità carriera più lunga di quella di Barrichello. A completare l'offerta c'è la grande novità di questo capitolo: la possibilità di affrontare alcune piste con la pioggia o di notte (no: mai contemporaneamente, purtroppo). L'impatto delle condizioni avverse sulla condotta di gara è notevole, con i problemi di visibilità e temperatura di notte e un'ottima resa delle pozzanghere e dell'aquaplaning durante gli acquazzoni, mentre è un po' meno riuscito l'impatto estetico dell'acqua, ben lungi dai risultati visti in Driveclub e Project Cars. In pista il modello di guida di Forza resta coerente con quello offerto dalla serie durante gli anni, ovvero una simulazione leggera e ampiamente configurabile tramite ogni aiuto di sorta, per un gameplay accessibile e mai scontato, che forse premia in maniera eccessiva la guida pulita, ma che in ogni caso non lascia mai intercetti. Anche graficamente il titolo di Turn 10 si rivela ottimo, resa dei danni a parte, ma soprattutto sempre fluido e ancorato a quei 60fps che consentono di concentrarsi pienamente sull'asfalto e abbandonarsi al piacere della guida. Un idillio quasi perfetto, dunque, che viene macchiato solo da alcuni problemi di bilanciamento: il primo riguarda l'AI dei nemici, non esattamente convincente, che preferisce la fila alle poste sulla traiettoria ideale – quando va bene e non decide per il tamponamento coatto – alla sana battaglia, e che viene palesemente aiutata da uno spiacevole effetto elastico. L'altro problema è relativo all'online ancora non del tutto convincente in termini di resa dei server, cosa che peraltro parrebbe influenzare anche le prestazioni dei Drivatar, rendendoli molto più prevedibili del dovuto. In attesa, si spera, delle giuste patch correttive, la nuova fatica di Turn 10 è comunque un signor gioco di guida, capace di accontentare un po' tutti i fan dei racing game e garantire un quantitativo smisurato di ore di divertimento a tutti i piloti (virtuali) della domenica..

## ANIMAL CROSSING: HAPPY HOME DESIGNER

Il potenziale di questo spin-off di Animal Crossing sarebbe potuto essere altissimo: pensate al mondo bucolico e sorprendente del simulatore di vita agreste di Nintendo e trasformatevi in Kirstie Allsopp, l'arredatrice numero uno della TV. Parlo al condizionale, perché purtroppo l'alchimia non si è verificata, e lo spin-off di Animal Crossing risulta un prodotto semplicistico e, francamente, noiosetto. Per carità, il sistema di controllo progettato intorno alle caratteristiche del 3DS funziona alla perfezione e gli incarichi sono anche simpatici, visto che i nostri clienti hanno le idee abbastanza chiare, ma il problema è che i loro brief diventano dictat molto difficili da deludere, data la struttura di gioco troppo rigida ed eccessivamente guidata. L'estro creativo viene clamorosamente castrato e si finisce ben presto per eseguire in punta di stilo progetti idealmente interessanti ma privi di brio e imprevedibilità, che vanno anche a rendere parzialmente inutile il catalogo sfizioso e sterminato di suppellettili e complementi di arredo che il gioco mette a disposizione. L'eccessiva semplicità del titolo, poi, non è neanche compensata da un sufficiente sistema di ricompense che ci gratifichi davvero del lavoro svolto, tanto da renderci architetti e designer di un mondo che non possiamo sentire nostro. Un peccato, che non spinge neanche a investire nei booster di carte amiibo che aumentano un parco clienti già vasto, ma che soprattutto permettono l'indubbio piacere di popolare le case di curiosi personaggi con cui interagire nel tipico e unico stile naïf di Animal Crossing.



# DISNEY INFINITY 3.0

Genitori di tutto il mondo e bambini di ogni età, preparatevi a tempi di ardenti desideri, spese folli e case invase da miniature Disney. Sì, perché Avalanche Software, al terzo tentativo, è riuscita a tirar fuori proprio un bel prodotto che si affranca dall'essere l'alternativa poco ispirata di Skylanders e rivela finalmente una sua personalità distinta. Complice la campagna di marketing che porterà al nuovo capitolo di Star Wars e l'uscita di Inside Out di Pixar, il nuovo Infinty galleggia sulle nuove produzioni Disney con sagace bravura, offrendo una piattaforma di intrattenimento a tutto tondo. Lo sviluppo delocalizzato del titolo, che ha visto diversi studi dedicarsi a singole fasi di gioco, ha dato i suoi frutti e la nuova avventura a tema Guerre Stellari (affrontabile con qualsiasi miniatura della serie!) ne giova appieno, risultando piacevole, divertente e sufficientemente varia. In attesa delle graditissime novità come il modulo di guida, anche la Scatola dei Giochi è stata profondamente rivista per essere più intuitiva e permettere a tutti di dare sfogo alla propria creatività. Certo, restano delle perplessità, come le fasi platform ancora troppo raffazzonate dal punto di vista del gameplay, e una certa macchinosità di fondo che permane anche nell'editor della Toybox, ma la strada imboccata da Avalanche Software sembra quella giusta per l'affermazione sul mercato di un prodotto dal potenziale commerciale altissimo, data la qualità (e quantità di mondi!) garantita dalla licenza Disney, nonché la bellezza incommensurabile delle miniature da acquistare.

## INSERT COIN – [THE GAMING PARABLE]

Dopo tanto tempo, troppo, ho giocato a The Stanley Parable. È stato breve, ma intenso. Breve perché in una manciata di ore ho avuto modo di sperimentare una forma di intrattenimento diversa dal solito. Fa strano, per una volta, disobbedire. "Vai a destra, è lì che devi andare" e invece io vado a sinistra: tiè. Ma l'esperienza vissuta nei panni di Stanley è stata anche intensa. Intensa perché mi ha permesso di immergermi in una realtà per una volta davvero diversa: ho potuto quasi sentire l'alienazione del protagonista; la paura di essermi perso senza qualcuno che mi dicesse cosa fare e come farlo. Forse sono io o forse no; in The Stanley Parable ho letto una sorta di parodia del videogioco, di un certo tipo di videogioco ben preciso. Quello di cui parlavo in qualche Insert Coin fa. Il videogioco che ti porta per mano dal tutorial fino alla fine; in cui ti dice esattamente dove andare, come nel caso della Adventure Line presente nel titolo di Davey Wreden. È un videogiocare atipico, questo. Paradossalmente, per quanto mi riguarda, ho percepito molta più libertà in The Stanley Parable che in un gioco open world come può essere Fallout New Vegas o anche GTA V. Forse perché le pastoie (ossia le funi con cui si legano le zampe degli animali al pascolo per evitare che scappino, ndCinese) presenti in questi titoli sono molto ben celate. Ma per quanto possano essere nascoste sono sempre lì; a ricordarci che dobbiamo fare esattamente quello che ci si aspetta da noi: andare avanti, affrontare nemici, interagire con il mondo di gioco. Qui, invece, siamo liberi. Liberi di non fare nulla, di non seguire minimamente il percorso tracciato per noi dai programmatori. Può darsi che mi sbagli, non sarebbe certo la prima volta. Forse la libertà che io vedo è solo un modo più sofisticato di mascherare i limiti del videogioco e nient'altro. Forse ha ragione Sephiroth di Final Fantasy VII: siamo tutti dei burattini.
**($Albert)**

**CONTATTI**

**TGM MAIL:** L'indirizzo ufficiale della TGM MAIL è *posta@thegamesmachine.it* oppure potete scriverci direttamente da web *thegamesmachine.it/posta*
**TGM BAZAR:** *tinyurl.com/tgmbazar*
**SOCIAL:** *facebook.com/thegamesmachine* - *twitter.com/thegamesmachine*

### SOMMOSSA VIDEOLUDICA

**D** Cara TGM,
vorrei tanto scriverti di come la tua lettura abbia rinnovato in me la passione per le riveste cartacee, dopo essermi per anni abbuffato dei contenuti insostanziali dei vari portali. Sei davvero ben fatta e mi permetto di dire che sei anche molto maturata rispetto a come ti ricordavo, quando c'era ancora l'Angolo della Topa. Ma non è questa la ragione per cui ti scrivo, quindi bando alle ciance.
Leggendo il numero di settembre mi ha molto interessato l'articolo del Cinese sull'italico RIOT. Subito mi sono fiondato sulla rete per vedere il trailer in questione e vorrei condividere con te il mio parere. Anzitutto due parole sul trailer, o meglio "i" trailer: quello del 2013 e il più recente, datato 25 aprile 2015. A mio parere c'è stato un cambio di rotta durante lo sviluppo. Nel trailer più vecchio è infatti possibile notare l'interfaccia utente per entrambe le fazioni, ed effettivamente il tono è più imparziale. Al contrario do ragione al Cinese nel constatare che dal trailer del 2015 non emerge affatto l'intenzione di mostrare le ragioni di entrambi gli schieramenti. Secondo me, a giudicare dai commenti su YouTube a entrambi, non c'è da escludere che il cambiamento non sia dovuto alla volontà di venire incontro alle aspettative dei giocatori. Voglio dire, quando il commento più votato è "voglio dare inizio alla rivolta!", è giusto colpevolizzare lo sviluppatore se questi ammicca ai futuri acquirenti del suo prodotto, rivedendo i toni del trailer di presentazione? Lo sviluppatore ha forse qualche obbligo morale di innalzarsi sopra la folla per farsi voce del pensiero di qualcuno che non sia anche il suo (pur se ereditato per trasmigrazione dalla hive mind)? Inoltre non è ipocrita invocare la censura solamente perché il gioco contestualizza storicamente e geograficamente delle dinamiche presenti in altri titoli, GTA su tutti? Detto altrimenti, l'escapismo dei suddetti titoli non è forse nient'altro che una bandiera sventolata fieramente all'ombra della quale tuttavia si nascondo gli stessi messaggi?
**Rodolfo**

**R** *La tua è una lettura piena di spunti interessanti, ciascuno dei quali meriterebbe una risposta a sé stante. A mio avviso si deve trovare conforto nel trito e ritrito concetto di relativismo, tanto caro all'antropologia. Come si è potuto leggere nell'intervista all'autore sul numero scorso, l'intento è raccontare dei fatti; ricostruire delle situazioni reali mettendo nelle mani del giocatore gli strumenti per "governare" quanto accaduto. Ora, dando per assunto che il secondo trailer sia stato montato ad hoc per creare un po' di sano hype, e che le dichiarazioni di Leonard siano veritiere (non avendo ancora provato il gioco, dobbiamo per forza fidarci), esprimere un giudizio sulle intenzioni dipende unicamente dalla nostra inclinazione personale su quella tipologia di eventi. Pensa a come vedono diversamente i fatti del G8 di Genova (2001) i genitori dei ragazzi picchiati nella scuola Diaz rispetto a Mario Placanica, il carabiniere che sparò a Giuliani in Piazza Alimonda. In altre parole, "quid est veritas?", come il Vangelo di Giovanni vuole che Gesù abbia detto a Ponzio Pilato. Ogni rappresentazione è frutto di un punto di vista, e l'oggettività è un miraggio a cui nessuno può ambire, ma il game designer ha sottolineato più volte che il suo lavoro non vuole dar ragione a nessuno. Volendo rispondere più direttamente alla tua domanda centrale: no. Lo sviluppatore non ha nessun obbligo morale di innalzarsi sopra la folla e continuare imperterrito in una direzione che non venderebbe (o venderebbe di meno), ma dichiarare il contrario sarebbe alquanto manicheo, come atteggiamento. Ora, se RIOT si dimostrerà essere un documento privo di aggettivazione (nei limiti del possibile), la polemica citata nel mio articolo non aveva davvero alcun motivo di nascere; al contrario, l'aver "scherzato" con una materia delicata come quella degli scontri in piazza andrà criticato, e farsi domande sulla sua liceità sarà un dovere morale di ciascun giocatore maturo. Ribadisco, però, che le dichiarazioni dell'autore parlano di un prodotto equidistante (nei limiti del possibile) dalle parti. Perché non dovremmo crederglì??*
**il Cinese**

**DA QUESTA PARTE!**
**Quante volte ci siamo visti letteralmente prendere per mano dal titolo che stavamo giocando?**

**NON È IPOCRITA INVOCARE LA CENSURA PER RIOT SOLO PERCHÉ CONTESTUALIZZA DINAMICHE PRESENTI ALTROVE? - RODOLFO**

## LETTERA DEL MESE

- **NOME:** Stefano "Pan" Fini
- **GIOCO PREFERITO:** Hotline Miami
- **Bio:** Sta ancora provando a conquistare la bandiera dei blu.

## IL TEMPO DEL RESPAWN

Il tempo prima del respawn sa essere lungo. Quando hai solo quella bandiera in testa, lo è ancora di più. Diventa interminabile se sei morto in modo poco glorioso, senza portare nessuno con te nello strano aldilà che immagino accolga tutti i soldati spaziali caduti in battaglia. Se è il settimo tentativo, semplicemente non passa più. Così, a quel punto, pensi un po', perché da qualche pensiero devi pur essere fuggito, per metterti a giocare. E dato che quella via di fuga ti ha appena cacciato dal suo mondo, per qualche secondo tanto vale tornare al tuo. Queste attese, i caricamenti interminabili e i filmati visti e rivisti sono il vero punto d'incontro tra le due realtà. Dopo quel settimo tentativo, quindi, pensai al tempo. Una parola di un certo peso, in più di un campo della conoscenza, o anche solo nelle preoccupazioni di un diciottenne, ma lì per lì mi limitai ai videogiochi. Tornai armato e corazzato a pensare alla mia bandiera con una nuova consapevolezza: di tempo non ce n'è poi così tanto, men che meno per giocare a tutti questi giochi.
Ho sempre saputo che erano troppi, ma nei tempi migliori della mia infanzia di giocatore ero disposto a ignorare il meglio del meglio a favore dei miei preferiti (e avevo gusti discutibili). Il consiglio di un amico, anche se basato sulla prima mezz'ora del suo nuovo gioco, valeva più di ogni altra recensione. Quelle le leggevo per le figure. Ora, in qualche modo, è diverso. O forse è sempre stato così, ma me ne accorgo ora: la nostra community è enorme e viva in un modo quasi assurdo. Si creano così parametri fissi nella visione del nostro mondo, formato da due realtà: quella dove giochiamo e quella che non esiste, ma è bello così e lo sappiamo tutti. Vengono a crearsi idee che sembrano inequivocabilmente giuste, capolavori assoluti e saghe infami. Tento disperatamente di fare attenzione a queste idee finché c'è tempo, finché non si torna a studiare, finché non finisce la notte e finché i diciotto anni durano. Che senso ha, però? Sto davvero provando a giocare bene? Certo, se ci fosse un punteggio avrebbe senso, ma non è così, sto semplicemente giocando. E se invece giocassi solo a quel che mi piace, allora, come ai bei vecchi tempi? C'è così tanta scelta che tanto vale scegliere e amare ciò che ci diverte. Come una bella storia, nel mio caso; quel genere di storia che fa il suo lavoro quando chiudiamo il gioco, nei pensieri a cui non vogliamo fuggire.
Raccontata in filmati interminabili e dialoghi magistrali, dettagli per un occhio attento e parole criptiche, scelte difficili e combo pazzesche. Una storia ben raccontata può guidarci attraverso i pensieri di una ragazza persa nel tempo e le sfide di un eterno viandante e il suo pugno del drago. E unendo le due cose, tolti i selfie e gli hadoken, il risultato è Mad Max. Spero che anche lui se ne esca con una gran bella storia, a cui stavolta parteciperemo anche noi, in un racconto di rumore e silenzi, come sempre. C'è così tanto per cui divertirsi, insomma, che è meglio divertirsi e basta. TGM riesce a mostrarmi quante possibilità ci siano, in quanti modi si possa vivere il videogioco, dalle emozioni ai riflessi e la pazienza messa a dura prova. E ogni tanto mi fa venire voglia di giocarli tutti, a partire dalle immagini, anche quelli che non giocherei mai. Per fortuna. Dopo l'ottavo tentativo pensai a quando uscirà l'editor di Hotline Miami 2, e se anche quello c'entrerà con Mad Max per quanto riguarda le tempistiche, poi mi sono piantato in difesa. Non è stato così male.
**Pan**

**R** *Il tempo del respawn. Già, quanto sa essere lungo quel lasso di tempo... È incredibile cosa riusciamo a fare in quella manciata di secondi di attesa tra la kill cam e il rientro. Un momento di riflessione come quelli che ci colgono sotto la doccia, in cui pianifichiamo il futuro e la vita. Per me, che i diciotto li ho superati quasi diciotto anni fa, forse sarebbe il momento di smettere di correre dietro a pixel, poligoni e crescere. Però sei sicuro, ma proprio certo, che non sia il modo giusto di giocare? Cose come il punteggio, la skill, hanno poco o nessun senso se manca l'ingrediente di base della ricetta: il divertimento. Il trarre piacere solo dal fatto che stai giocando. Quello, aldilà delle storie, delle combo, della grafica, è il mio metro. Quando non mi divertirò più, non giocherò più.*
**$Albert**

**IL TEMPO PRIMA DEL RESPAWN SA ESSERE LUNGO**
**STEFANO "PAN" FINI**

**R** *Molto densa la tua lettera. Molti stimoli di riflessione su cui dovresti continuare a riflettere e interrogarti approfondendoli per capire meglio chi sei e chi siamo. Inizio io da uno. La rivista. Quale può essere il compito di una rivista di videogiochi? Dare un semplice votino all'ultimo uscito cercando di azzeccare quello che i lettori pensano di volere? Certo che no. Bensì esplorare le possibilità di gioco, cioè indicare modi diversi di vedere e affrontare quel titolo. Stiamo parlando di videogame, ricordiamocelo. Come giocare, come calarsi nella parte, con che scopo giocarlo? A quali aspetti dare più importanza interpretativa? Cosa vuole comunicarci l'autore attraverso il suo lavoro (ritmo, trama, suono, grafica) quindi il prodotto nel complesso? Ti faccio una domanda. Se mentre giochi pensi alla realtà, la realtà del gioco non è così convincente o sei tu che non stai giocando bene?*
**Gabriele Villa**

**R** *Ho adorato il primo Hotline Miami, e ancora rimbomba nelle mie orecchie quella colonna sonora da urlo, e quel gameplay ipnotico. Vero è che dopo i titoli di coda il solo pensiero di riprenderlo in mano mi fa venire il mal di testa. Perché, non lo so. Credo, però, che per me si sia trattato di un gioco da "una botta e via", ossia una di quelle esperienze che è giusto fare, ma che risulterebbe stomachevole ripetere, anche per quel continuo trial & error che la caratterizza. Rammento però un tempo di respawn velocissimo, che quasi non mi dava il tempo di riflettere sull'errore commesso, o la strategia da provare. In linea generale non avrei mai sopportato che si dilatasse contro la mia volontà (o controllo), ed è anche per questo che comprendo bene il tuo sentimento nei confronti della diversa percezione del tempo a seconda dell'età in cui si gioca. Da qui il dilemma: perfezionarsi o accontentarsi della superficie dei nuovi titoli?*
*Io, ti confesso, una risposta non ce l'ho.*
**il Cinese**

### ODE A MAURIZIO

**L'amico Maurizio Gaboli ha condiviso con la redazione tutta questa splendida foto. Il messaggio recitava: "27 anni di The Games Machine; settembre 1988, settembre 2015; numero 1 -> 324 , più il primo numero inglese del 1987. La storia dei videogame abita qui". Beh, caro Maurizio: grazie. A nome di tutti quelli che sono passati da queste pagine.**

THREAD DEL MESE

## PARLIAMO DI VIDEOGIOCHI

Considerato che sui canali YouTube e Twitch si vedono prevalentemente recensioni o video di gameplay, ho pensato di domandare agli amici del forum se un talk show a tema videoludico, da pubblicare sul tubo, fosse una buona idea. Le risposte non si sono fatte attendere, con Manuè in prima fila che subito si è dimostrato interessato a patto che si trattino titoli o generi di suo interesse. Intervento decisamente argomentato, invece, quello di Hellfire: se la cosa fosse fatta in stile associazione ludica sarebbe un flop perché troppo seriosa, così come lo sarebbe se l'approccio fosse quello caciarone. Per cui si dovrebbe scegliere tra due strade. La prima: fare un sacco di soldi "proponendo come simbolo l'essere più inutile, debosciato e incapace del mondo. Uno in cui gli esseri inutili, debosciati e incapaci si possano rispecchiare. Se poi è pure caruccio ci pigli anche le ragazzine" (invidioso di Favij? ndCinese). La seconda: "cercare una persona normale, che si esprima come tale, che introduca gli ospiti con una stretta di mano vera, che non abbia iniziato a giocare tre giorni fa e che riesca quindi a riconoscere gli equivalenti videoludici di "Vacanze di Natale". Secondo Azatoth, sempre presente, la percezione del videogioco migliorerà "quando le persone che ci giocano saranno la maggioranza a livello demografico. Bisognerebbe poi dimostrare come i videogiochi si collegano con la vita di tutti i giorni, specialmente a livello didattico" (gamification, anyone? ndCinese). Un esempio è quello che ha fatto una mia amica, che ha inserito nella sua tesi di dottorato l'uso fatto in alcune scuole maltesi di Assassin's Creed 2 per mostrare l'architettura di quel periodo storico. Per Manuè un approccio simile significherebbe la fine del videogioco, che è nato come intrattenimento. Kemper Boyd è scettico sul cosa si deve intendere quando si dice che si vuole "migliorare la percezione del videogioco". Cambiare la visione della "gente comune" che deride i videogiocatori perché perdono tempo con cose da bambini e le uniche informazioni che hanno a riguardo vengono da telegiornali e quotidiani nazionali? Se questo fosse l'intento, allora no; non avrebbe alcun senso per due ragioni: prima di tutto perché nessuno appartenente a quella categoria guarderebbe uno show del genere, e in secondo luogo perché difficilmente cambierebbe la propria visione. Aggiunge poi che "è molto difficile fare video di qualità e piacevoli da guardare; anche se si è preparati e si hanno tante cose interessanti da dire. Saper parlare in pubblico in maniera coinvolgente è un talento molto più raro dell'essere esperti di un argomento". Per Sinex la questione è solo di come verrebbe veicolato il contenuto, "quindi che sia divertente, appassionante e ammiccante. A quel punto puoi parlare di quello che vuoi: borsa, sport, politica, morte e, perché no, anche di videogiochi".
**$Albert**

## BOTTA E RISPOSTA

**D** Questo mese vogliamo affrontare un tema piuttosto caro ai ragazzi del Collettivo: il retrogaming. In particolare, Gabriele è un giocatore che passa le nottate sulle vecchie glorie, e GOG sta per eleggerlo a paladino degli anni '90. Eppure non tutti amano tornare sui propri passi, e penso alla notizia di pochi giorni fa relativa al fatto che Internet Archive abbia messo a disposizione gratuitamente migliaia di giochi MS-DOS (a questo indirizzo: tinyurl.com/giochims-dos). Voi che ne pensate? Vi piace fare le ore piccole con i giochi a 8-bit, o siete pronti a uccidere vostra madre pur di montare una scheda video di ultima generazione?

**R** **Flaco** – Purtroppo l'evoluzione delle macchine da gioco sembra fare coppia con l'involuzione delle meccaniche. Penso a Age of Empires, con i soldati che, quando sconfitti, si decomponevano diventando scheletri, o a Myth con il sangue che grondava. Ora: non sono un emulo di Dario Argento, ma l'esempio era per dire che avendo a disposizione tale potenza di calcolo gli sviluppatori potrebbero ideare o inventare qualcosa di innovativo. Invece non lo fanno; ecco il perché tanta gente retrogioca. Per vivere nuovamente emozioni vissute un tempo... e per fare finta di non invecchiare. Potessi rigiocare tranquillamente (senza dovermi laureare in informatica) al primo AoE o a Mith, lo farei senza problemi.

**R** **manuè** – Il numero di giochi schifosi aumenta esponenzialmente a ogni nuova uscita "stagionale", pertanto è praticamente obbligatorio buttarsi sul mucchio di vecchie glorie, nemmeno tanto paleolitiche, per ritrovare il piacere di giocare.

**R** **bracco** – Io credo che principalmente il retrogaming esista per nostalgia. Anche io mi sono fatto una retrostation con il mio Raspberry, però non ci passo le nottate, semplicemente ogni tanto con i miei amici ci facciamo una serata di chiacchiere e ricordi, ma sono anche titoli che mi divertono il giusto, per qualche minuto. Bisogna ammettere che non tutti i titoli odierni sono brutti o copie dei vecchie glorie.

**R** **Sabreman** – Io la penso come sempre: oggi come ieri ci sono grandi giochi e giochi orrendi. Poi se uno cerca la sua nicchia la trova sempre. E la qualità prescinde dai ricordi.

**R** **Azatoth** – Prima ero più integralista, ed ero convinto che i vecchi titoli fossero migliori, poi mi sono reso conto che ci sono giochi che sono invecchiati bene e altri male. Sto invecchiando anch'io, e col passare dell'età preferisco giochi con un'interfaccia meno goffa, e che non richiedano ore a ripetere le stesse azioni; diciamo che mi sforzo di avere vedute più ampie. Come concetti di gioco non la vedo così nera, anche oggi ci sono idee innovative e affascinanti, tipo i giochi della serie Sorcery! Certo, ogni tanto ho l'impressione che tutta questa maggior potenza di calcolo sia sfruttata solo per avere giochi più dettagliati e più grossi, ma non voglio mettermi a fare delle polemiche.

**R** **Hellfire** – Gran parte dei giochi dei miei tempi è invecchiata male; ma davvero male. Certe interfacce proprio non riesco più a digerirle, però quelle interfacce macchinose sono un male necessario se voglio rendermi conto di quanto tutta l'incredibile potenza di cui disponiamo oggi serva solo a reggere la grafica. Una volta avevamo Sim Earth, Sim Life e Frontier che stavano su un semplice floppy e ci facevano sognare un futuro pieno di meraviglie.

**R** **Miles Teg** – Io ho tantissimi giochi su GOG, li gioco regolarmente, ma, come detto, alcuni sono invecchiati bene (tanto da non sfigurare di fronte alle produzioni indie moderne), altri un po' meno. Non parlo di invecchiamento solo di grafica, parlo proprio di gameplay datato e di interfaccia inutilmente complessa. Al di là del gioco singolo, devo dire che ho notato un certo pattern sull'invecchiamento dei generi. Giochi come manageriali/strategici hanno beneficiato dell'evoluzione: non si sente quasi nessuno dire "torno a giocare a Civilization 2, quello sì che era un gran gioco"; si sa che Civ 4 o 5 sono migliori. Con un paio di eccezioni (Master of Orion 2, Alpha Centauri), mi sembra che i manageriali siano davvero meglio oggi. Per gli strategici vale lo stesso discorso: alcuni RTS del passato sono storici e tengono botta anche ora (tipo Age of Empires 2, Starcraft) ma mi sembra che quelli attuali siano più vari e complessi. Discorso a parte per gli strategici/tattici a turni: la cosa qui è più complicata, con alcuni esponenti moderni che hanno semplificato di brutto (XCOM su tutti) e altri che invece hanno mantenuto una certa complessità (Xenonauts per esempio). Altri generi non hanno avuto altrettanto fortuna. Giochi di ruolo e avventure grafiche hanno ricevuto una botta non indifferente dall'evoluzione. C'è stato un periodo nerissimo di 10-15 anni in cui pensavo che questi generi fossero davvero morti, mentre gli ultimi anni mi hanno in parte smentito, con alcune produzioni davvero eccezionali e alla pari di quelle dei tempi d'oro. Speriamo che il trend continui, ma comunque capisco chi dice che questi generi erano meglio prima, ecco.

E voi? Non vorrete mica farci credere di non avere una libreria su GOG fornitissima, vero? Parliamone sul forum, oppure scriveteci all'indirizzo posta@thegamesmachine.it Vi aspettiamo.

**SAPER PARLARE IN PUBBLICO È UN TALENTO MOLTO PIÙ RARO DELL'ESSERE ESPERTI DI UN ARGOMENTO - KEMPER BOYD**

# COSI' PARLO' SABAKU

A cura di **Michele "Sabaku no Maiku" Poggi** - youtube.com/user/snmpoggi

# DARK SOULS 2

## NON TUTTI I FALÒ ESCONO COL...

Dark Souls è ormai un'IP famosa quanto le più rinomate e longeve serie videoludiche delle generazioni passate; un nome che è riuscito a conquistare un posto nell'Olimpo dei titoli più chiacchierati degli ultimi cinque anni, cosa che gli ha donato una fama vicina a quella che aveva la serie de I Cavalieri dello Zodiaco nelle ricreazioni scolastiche del nostro passato. Come in quel caso, però, le tante discussioni non sono sempre state fatte con cognizione di causa, e basta un rapido controllo su Steam per rendersi conto che solo il 7% dei giocatori è arrivato ai titoli di coda. Si tratta, dopotutto, del (pessimo) porting di un videogioco piuttosto sconosciuto, prima che ne uscisse il seguito, vero responsabile della massificazione e della fama che oggi incensa la serie. E quale occasione migliore di questa, inaugurando una nuova rubrica di TGM dedicata ai post mortem, per puntare il dito sul fatto che questo sequel è tanto disprezzato dagli appassionati di vecchia data quanto amato dai neofiti?

### MISUNDERSTANDING

Alla base di questa contrapposizione c'è un fraintendimento circa i caratteri distintivi di un "Souls"; fraintendimento per altro riscontrabile anche nell'insospettabile Shuhei Yoshida (Presidente di SCE Worldwide Studios), che quando vide per la prima volta il capostipite della serie, Demon's Souls, lo definì "orrendo". Il cuore di questi lavori, infatti, non è contraddistinto da una ricetta semplice, e si basa molto sull'autorialità: un mondo di gioco coerente, un gameplay istintivo e sempre reattivo al comando, livelli interconnessi da una topografia realistica, narrazione silenziosa, incompleta, ma interpretabile e mai contraddittoria. "Power to the player" insomma, in un periodo in cui nel nostro settore la direzione era quella di allontanare l'importanza della skill del giocatore, controller alla mano, dall'immaginario comune. Se a Dark Souls 2 va riconosciuto il merito di aver portato la serie sulla bocca di tutti, nella realtà dei fatti si tratta del "figlio di mezzo" (diretto da Yu Tanimura) di una famiglia di lavori firmati Hidetaka Miyazaki, un game designer talmente di "peso" che la sua assenza in regia si è percepita in maniera sensibile. Dk S2 ha avuto il coraggio di cambiare la ricetta creando un mondo a ragnatela; ha avuto la forza di cercar l'evoluzione in ogni sua parte, sviluppando il sistema di combattimento in modo completo e astuto, e creando intorno al mondo sofferente di Drangleic una storia umana e spirituale, ma ha fallito nel dimostrarsi per ciò che esigeva il suo lignaggio, inserendo migliorie in un sistema che però ha finito per soffocarle una a una.

Hidetaka Miyazaki, in una delle poche fotografie che lo ritraggono sulla rete.

**IL CUORE DEI "SOULS" SI BASA MOLTO SULL'AUTORIALITÀ: UN MONDO DI GIOCO COERENTE, UN GAMEPLAY ISTINTIVO, NARRAZIONE SILENZIOSA E MAI CONTRADDITTORIA**

### WHAT'S WRONG?

Il level design ha perso ispirazione in una sovrabbondanza di corridoi vuoti e colmi di avversari programmati per avere il tracking a oltre 360°, con la conseguenza di un game design appiattito. Il numero di armi a disposizione è sì ragguardevole quanto superfluo, vista la comunanza di moveset all'interno della stessa tipologia. Al giocatore viene così tolta la possibilità di toccare con mano la varietà del proprio equipaggiamento, e parallelamente è diminuito il ventaglio di possibilità strategiche messe sul piatto dal primo Dark Souls. Problema, questo, che si eleva esponenzialmente durante le boss fight, troppo monotone fra loro, con un'AI che riduce i combattimenti a un semplice "girare in tondo" in senso antiorario, mentre l'avversario reagisce allo stesso modo costretto su un binario. Questo svilimento tattico è stato corretto nel modo più sbagliato, ossia inserendo orde di avversari mal bilanciate in un mondo di gioco che crolla sotto il suo stesso peso. Il gameplay risulta quindi castrato nonostante la sua oggettiva evoluzione. Il motivo di queste incongruenze, che minano la qualità del prodotto finito, sono da riscontrare nel grande caos in fase di sviluppo. Come ha sottolineato Tanimura stesso, con grande umiltà, il fatto di aver ripreso in mano Dark Souls 2 dopo che i "piani alti" avevano deciso di scartare il 50% di quanto precedentemente sviluppato, ha fatto sì che si dovesse ripartire da zero sulle ceneri di un titolo fin troppo complesso. Il risultato è stato riportare in vita un mondo che non si racconta, che non comunica la sua sincerità. Persino l'ultimo tassello della magia dei Souls, gli NPC, qui giacciono inanimati, privi di un reale obiettivo da trasmettere e, soprattutto, di una conclusione alla loro appena accennata storia. Sono certo che FromSoftware e il director Tanimura si siano sentiti troppo legati al lavoro di Miyazaki, il che ha impedito loro di staccarsi da regole e dettami che hanno frainteso. Lo spazio è tiranno, e devo fermarmi qui. Spero comunque di aver acceso in voi una lampadina sul fatto che Dark Souls 2 ha il grande merito di dimostrarci (ahimè, in senso negativo) quanto l'approccio autoriale e manageriale di un solo uomo possa fare davvero la differenza, e ancora mi chiedo che gioco sarebbe stato se Miyazaki ne avesse preso il timone... ma per la risposta mi toccherà aspettare l'uscita di Dark Souls 3. Sarete con me?

# Scopri tutti i corsi Virgin Active per la tua forma.

I club Virgin Active aspettano i lettori di The Games Machine con il meglio del fitness e del relax, pieni di novità per l'allenamento e di corsi per il movimento. Vieni a provare i villaggi fitness per scoprire Zumba, V-Cycle, yoga, i corsi in acqua, l'esclusiva piattaforma Grid per allenamento funzionale, il nuovo corso Zuu ispirato ai movimenti degli animali e molto altro. Avrai anche la possibilità di conoscere in esclusiva la tua età biologica grazie al test Body Age.

**Vieni a scoprire di più entro il 31/12/15.**

Scopri il club Virgin Active più vicino e prenota il tuo appuntamento entro il 31/12/15 per una giornata di prova nel tuo villaggio fitness preferito*, dove avrai anche la possibilità di un'esclusiva analisi della tua età biologica tramite il test Body Age.

Chiama il **n° verde 800 914555** per scoprire il club a te più vicino

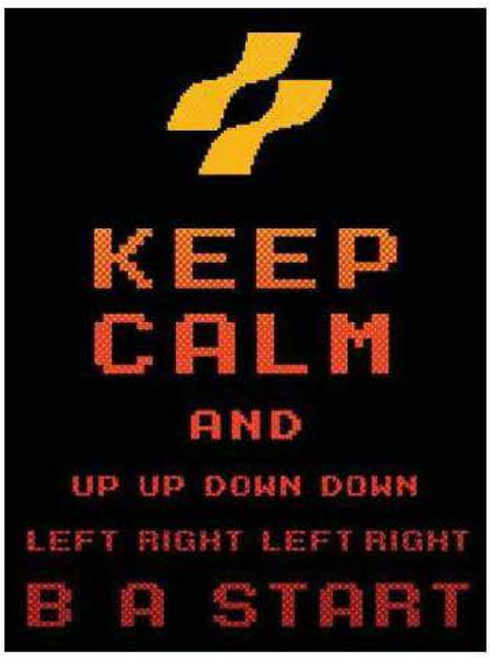
Prenota una visita del tuo villaggio fitness preferito su **virginactive.it**

*Giornata di prova non ripetibile, da usufruire entro il 31/12/15, previa prenotazione in tutti i club aperti in Italia ad eccezione dei club Collection di Milano Corso Como e Milano Corso Vittorio Emanuele.

# WORK IN PROGRESS

**PER AVERE SUCCESSO SU PC, UN TITOLO CONVERTITO DA CONSOLE DEVE ESSERE MESSO SUL MERCATO NEL MIGLIORE DEI MODI. O NO?**

Succede che, da presunto esperto redazionale di giochi di calcio assieme al buon Davide Mancini, mi sia capitato di scrivere di PES 2016 (trovate la recensione su questo stesso numero, a pagina 42), una delle conversioni da console più controverse degli ultimi anni. Se non avete voglia di leggervi l'intero pezzo, il tutto si può riassumere con un laconico "fare le cose a metà", visto che il nuovo Pro Evolution Soccer in salsa PC include alcuni aspetti della controparte per PS4 e Xbox One, lasciandone per strada altri e, più in generale, trasformandosi in un mischione di vecchio e nuovo, come se la casa giapponese non avesse avuto 'sta gran voglia di mettersi d'impegno e consegnarci un prodotto al pari di quello che invece troviamo sulle altre piattaforme di riferimento. Verrebbe da pensare che il problema sia tutto di Konami, non fosse che Metal Gear Solid V su PC è invece un fior di videogioco, nonché la migliore delle versioni messe in commercio, come peraltro ci ha raccontato magistralmente il buon Marangon sullo scorso numero. Metal Gear Solid V che, tuttavia, in versione PC è stato venduto nella forma scatolata con dentro solo l'installer di Steam e una key da riscattare, il che ci riporta a bomba nel circolo vizioso delle colpe e della cialtroneria dilagante. Per una casa che fa male ce n'è una che fa bene, come CD Projekt e Bandai Namco, visto che The Witcher 3 su PC è un piccolo gioiello: anche qui, tuttavia, giova ricordare come lo sviluppatore polacco sia fortemente legato alla piattaforma di riferimento della rivista che avete tra le mani: in un'ottica più generale, l'esempio appena portato lascia comunque il tempo che trova. Se attingiamo a manciate dal cestone dei titoli usciti di qua e di là, non è difficile pescare alla stessa maniera sia ottime produzioni, sia conversioni al limite della denuncia penale. Eppure sono anni che ci si vanta di come il mercato PC sia in forte espansione e di come le console passino col tempo, ma Steam rimanga sempre lì a baluardo. La scusa addotta è quella della pirateria dilagante, che per certi versi non mi sento di disconoscere più di tanto. Quando avevo un negozio di videogiochi, ormai eoni fa, ricordo che uno dei titoli più piratati dalla mia clientela era PC Calcio, un manageriale che veniva venduto in edicola a un prezzo variabile tra le 19mila e le 29mila lire (ovvero tra i 10 e i 20 euro, per i più giovincelli di voi che si sono persi il cambio di valuta), e questo perché il sistema di protezione era pressoché inesistente. L'occasione, insomma, faceva l'uomo ladro tanto allora quanto oggi, soprattutto nell'Italia dei furbetti, abituati a scavalcare i tornelli della metropolitana come se fosse una cosa normale. Detto questo, la nostra nazione conta come la carta dei punteggi del bridge quando i publisher decidono a monte le strategie di marketing e vendite. Ciò mi induce alla seguente riflessione: o la pirateria è un problema diffuso anche nei mercati che contano, o tipicamente non è vero che i videogiochi su PC vendono una caterva di copie. Eppure la Storia ci insegna di come alcuni titoli PC abbiano fatto faville ai botteghini, anche se si parla di produzioni talmente grosse e imponenti (il già citato The Witcher 3 o GTA V, giusto per fare un paio di esempi) che andrebbero messe in un sottoinsieme a parte nelle valutazioni commerciali globali. Come se ne esce, quindi? Beh, c'è sempre quel fatto che con un eccellente comparto online uno il gioco se lo deve comprare originale per forza; inoltre, se io fossi un publisher che si accinge a mettere sul mercato un prodotto a ridosso del 2016, punterei alla sola vendita digitale attraverso Steam, rinunciando alla diffusione dello scatolato. Di base, tuttavia, una condizione necessaria, seppur non sufficiente, resta quella di pubblicare un videogioco al meglio delle possibilità. Da questo punto di vista PES 2016 è il perfetto esempio di "know-how don't": perché le vendite siano soddisfacenti serve che l'acquirente sia soddisfatto e non si trovi con in mano un titolo a metà, soprattutto se paragonato al gemello delle versioni console. Qualcosa deve insomma cambiare, altrimenti continueremo stucchevolmente a parlare di quel cane che si morde la coda, scambiandola per il nemico (non investo perché non guadagno, o non guadagno perché non investo?).



# IL PROSSIMO NUMERO
## SARÀ IN EDICOLA A FINE NOVEMBRE!

# CALL OF DUTY BLACK OPS III

**La guerra del futuro di Treyarch e Activision si combatte sulle pagine di TGM!**

**E TROVI ANCHE:**

**STARCRAFT II LEGACY OF THE VOID**

**LIFE IS STRANGE**

**THE WITCHER 3 HEARTS OF STONE**

THE GAMES machine

www.thegamesmachine.it
Novembre 2015 - Mensile – 5,90 euro

Direttore Responsabile:
Oscar Maeran

Realizzazione Editoriale:
Aktia S.r.l. - www.aktia.it
+39 02 320621066

Pubblicità:
adv@thegamesmachine.it
+39 335 6629577

Abbonamenti:
si sottoscrivono in 2 minuti con 2 click via web.
Trova l'offerta speciale di questo mese all'indirizzo:
www.thegamesmachine.it/abbonamenti
oppure scrivi a:
abbonamenti@thegamesmachine.it, puoi anche abbonarti via fax al 02 70037672, per telefono 02 87168374 dal lunedì al venerdì, dalle ore 9.00 alle ore 18.00. Il costo della telefonata da linea fissa è pari a una normale chiamata su rete nazionale in Italia. Da telefono cellulare il costo dipende dal piano tariffario in uso.

Arretrati:
si acquistano on-line all'indirizzo:
www.thegamesmachine.it/arretrati

Per informazioni o richieste:
arretrati@thegamesmachine.it

Stampa:
Arti Grafiche Boccia S.p.A.- Salerno

Sprea Editori S.p.A.
Socio unico Sprea Holding S.p.A.
Via Torino 51, 20063 Cernusco sul Naviglio (MI)

Distributore per l'Italia e per l'Estero:
Press-Di Distribuzione
Stampa e Multimedia S.r.l.
20134 Milano

THE GAMES MACHINE
Pubblicazione mensile registrata al Tribunale di Milano il 19/09/1988 con il n. 587
Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa – Spedizione in abbonamento postale – D.L. 353/2003 (conv. In L. 27/02/2004 n.46) art. 1, comma 1, S/NA
ISSN: 1129-2326



Copyright Aktia S.r.l
Aktia S.r.l. è titolare esclusiva della testata The Games Machine e di tutti i diritti di pubblicazione e diffusione in Italia. L'utilizzo da parte di terzi di testi, fotografie e disegni, anche parziale, è vietato. L'Editore si dichiara pienamente disponibile a valutare - e se del caso regolare - le eventuali spettanze di terzi per la pubblicazione di immagini di cui non sia stato eventualmente possibile reperire la fonte. Informativa e Consenso in materia di trattamento dei dati personali (Codice Privacy d.lgs. 196/03). Nel vigore del D.Lgs 196/03 il Titolare del trattamento dei dati personali, ex art. 28 D.Lgs. 196/03, è Aktia S.r.l. (di seguito anche "Aktia"), con sede legale in Milano, Via Mecenate 76/20B.
La stessa La informa che i Suoi dati, eventualmente da Lei trasmessi ad Aktia, verranno raccolti, trattati e conservati nel rispetto del decreto legislativo ora enunciato anche per attività connesse all'azienda. La avvisiamo, inoltre, che i Suoi dati potranno essere comunicati e/o trattati (sempre nel rispetto della legge), anche all'estero, da società e/o persone che prestano servizi in favore di Aktia. In ogni momento Lei potrà chiedere la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei Suoi dati ovvero esercitare tutti i diritti previsti dagli artt. 7 e ss. del D.Lgs. 196/03 mediante comunicazione scritta alla Sprea e/o direttamente al personale incaricato preposto al trattamento dei dati. La lettura della presente informativa deve intendersi quale presa visione dell'Informativa ex art. 13 D.Lgs. 196/03 e l'invio dei Suoi dati personali ad Aktia varrà quale consenso espresso al trattamento dei dati personali secondo quanto sopra specificato. L'invio di materiale (testi, fotografie, disegni, etc.) ad Aktia deve intendersi quale espressa autorizzazione alla loro libera utilizzazione da parte di Aktia per qualsiasi fine e a titolo gratuito, e comunque, a titolo di esempio, alla pubblicazione gratuita su qualsiasi supporto cartaceo e non, su qualsiasi pubblicazione (anche non di Aktia), in qualsiasi canale di vendita e Paese del mondo. Il materiale inviato alla redazione non potrà essere restituito.

Per il terzo anno di fila **Riot Games** ha scelto **Lucca Comics & Games** per celebrare **League of Legends** assieme ai propri fan italiani. Il popolare gioco online sarà infatti presente in uno spazio del tutto nuovo, all'interno dell'**ex Cavallerizza** (piazzale **San Donato**), dentro le mura cittadine, una location molto più grande rispetto all'anno scorso. Qui, tutti i giocatori e gli appassionati di League of Legends (ma anche chi si avvicina al suo mondo per la prima volta) potranno assistere a partite, esibizioni e sfilate in cosplay. **Sabato 31 ottobre** verrà organizzato un **Viewing Party** per poter assistere alla finale del Mondiale, trasmesso in diretta da **Berlino**. Lucca sarà il "gathering" ufficiale italiano per assistere alla sfida iridata.
Inoltre Lucca Comics & Games ospiterà la finale dell'**Invitational Italiano** di LOL, il torneo che ha coinvolto a inizio ottobre le migliori 6 squadre del nostro Paese. Solo i vincitori dei due gironi riusciranno a salire, domenica 1 novembre, sul palco di League of Legends a Lucca Comics & Games. Lo scorso anno, in una combattuta finale contro gli **AtraX Esports**, i **N0tevenClos3** hanno vinto il Torneo Nazionale italiano 2014, laureandosi campioni italiani. A quasi un anno di distanza, è giunto il momento di lucidare le tastiere, studiare le strategie e decidere chi porterà a casa il titolo!
Andiamo a vedere quali sono le squadre invitate:

**Team Extreme Supremacy**
Con quattro dei cinque campioni in carica, i TES, precedentemente noti come Italian Rejects, hanno fatto il bello e il cattivo tempo nella scena italiana, vincendo le LGP Series 2 e la Nvidia Spring nCup di Faceit. Riuscirà l'aggiunta di Italian g0d nella corsia centrale a far mantenere gli equilibri dello scorso anno?

**AtraX eSports**
Vicecampioni in carica, gli AtraX si presentano con un team rinnovato ma con tutti nomi di spicco, e svariati piazzamenti nei tornei di questo anno, tra cui la vittoria alla Cooler Master Cup di VGP .

**inFerno eSports**
Vincitori del primo Battlegrounds italiano, gli inFerno sono da anni una delle squadre più conosciute della scena competitiva italiana. Torneranno al loro splendore?

**Nextgaming**
Alcuni buoni piazzamenti, il grab più famoso d'Italia e dei progetti interessanti portano i Nextgaming tra le migliori squadre nella competizione. Da tenere d'occhio.

**Team Unipi OP**
I ragazzi dell'Università di Pisa hanno vinto le All Star di LoL University. Alcuni ottimi giocatori e molto allenamento insieme saranno sufficienti per farli competere contro squadre più blasonate?

**BioHazard Team**
Anche se non molto conosciuti, i BioHazard hanno avuto una grande costanza, qualificandosi alle fasi finali del Torneo Nazionale italiano 2014, raggiungendo le semifinali del primo Battlegrounds e mantenendosi nella lega Diamante per più di un anno. Da non sottovalutare.

GALAXY

# UNA PIATTAFORMA ONLINE **SENZA DRM** A MISURA DI VIDEOGIOCATORE

Solo per te, dalla famiglia di CD PROJEKT.
Più di 1000 titoli classici e moderni.
Disponibile da oggi tramite una nuova piattaforma,
ancora più ricca e conveniente.

Installazione
& aggiornamenti automatici

Amici, chat
& inviti in game

Multiplayer
& matchmaking

Achievement
& statistiche

Modalità
completa offline

Funzionalità
completamente opzionali

Scopri di più su **gog.com/galaxy**